PC PS2 XBOX

Star Wars Empire at War

Timesplitters

GamePro

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

2005/03.

Csak 298 Ft

A hét témája:

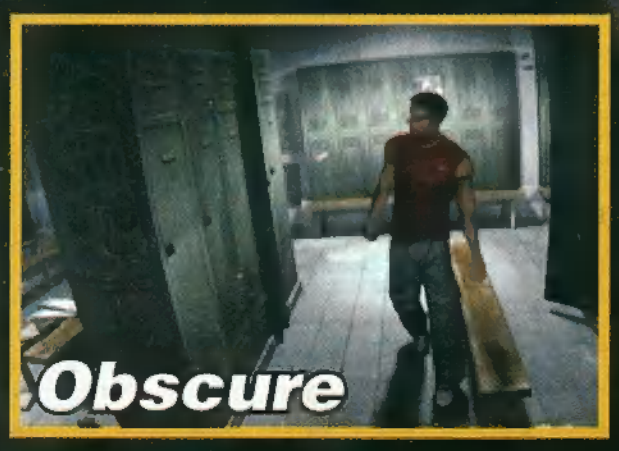
A Játékvilág 20 Legjobb Easter Egg-je!

A legelmebetegebb játékkiegészítők!

MAFFIA!

Vissza a Tommygunhoz!

Hamarosan becsönget a Keresztapa, a Sebhelyesarcú, és a Mafia 2!



Továbbá:

- Ace Combat
- NBA Street V3
- FIFA Street
- Street Racing Syndicate
- Second Sight

GameStar AJÁNLÁSÁVAL

9 771786 539008 05003

Game Park videojátékok

MEGNYÍLT!

AZ ARZENÁL ÜZLETHÁZBAN

KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

Új üzlet:

Bp. VII. Thököly út 2.
Arzenál üzletház fsz.
(A Keleti PU.-nál)
Ny: H-P:10-19 Szo:10-14
T: 30/ 7439-574

Game Park videojátékok

Régi üzlet:

Bp. XVII. Berky Lili u.36.
(A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél)
Ny: H-P:12-19 Szo:09-15
T:258-7809, 30/ 9422-558

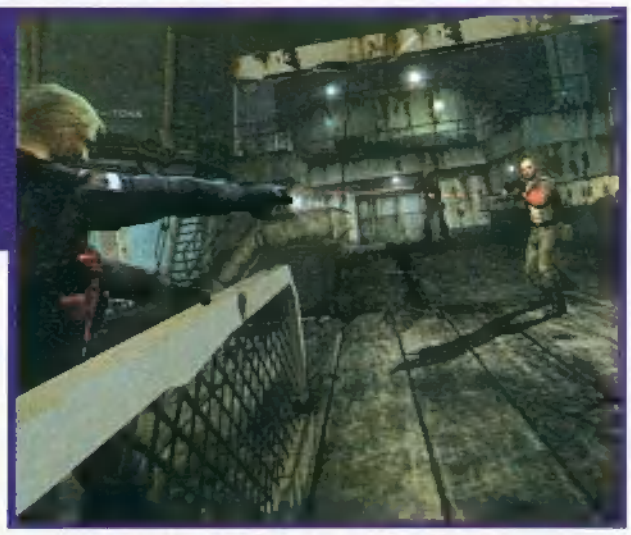
www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu

GamePro tartalom

Címlapsztori

Ez + Az

Levrov	4
Star Wars: Empire at War	12
Cold Fear	15
Project: Snowblind	18



A 7 témája

A játékvilág	
20 legjobb Easter Egg-je	22

Játéktesztek

Timesplitters: Future Perfect	28
Street Racing Syndicate	29
Second Sight	30
NBA Street V3	31
FIFA Street	31
Obscure	32
World of Warcraft	33
Champions: Return to Arms	34
Dangerous Waters	34
Cops 2170	35
Robots	36
Ace Combat: Squadron Leader	37
Darkwind	37

Élet/Stílus

Hi-tech rovat	40
Mobil rovat	44
Micsoda világ!	46
Musiq-filmz	48

Hölgyek és Urak!

Új Hajnal

A felütés nem a GamePro földalatti szabadságharcos gerillamozgalmára utal (pedig utalhatna, de annak más a neve), nem is idillikus tiszaparti nyáresték réveteg romantikázásaira emlékezünk vele. Annyi van csak, hogy amikor legutóbb pizzáztunk a szerkiben, Spocknak eszébe jutott, hogy így a harmadik szám magasságában ideje lenne már új oldalunkról bemutatkoznunk. Nekünk is, és Sanyinak is. Ezért ebben a számban mi újságíróilag összeállítások készítésében jeleskedünk, Sanyi pedig a maffiás címlapsztoriban megvillantja szervezett... nos, szakszervezeti múltját.

Amint lapoztok, észreveszitek majd, hogy Larry-ék telestencilezték a lapszámot sárga post-it-ekkel. Igaz, hogy mi mondtuk nekik, hogy csak vigyázva (ezt is miattatok, mert mi figyelünk Rátok, ott segítünk, ahol tudunk), de a végén már túlzásba vitték. Még Sanyi is beszállt. Na mindegy.

Az akció lényege maga a szimbiózis, mely során Ti és mi szerves egységet alkotva együtt vagyunk, kölcsönös megelégedésben. Ebben a kontextusban mi akkor érezzük jól magunkat, ha a Ti igényeiteket maximálisan kielégíthetjük (itt mellőzve minden homoerotikus svungot), Ti pedig akkor, ha megkaptok tőlünk minden szépet, amit akartok. Az idill útjában álló kommunikációs szakadék (márhogy tudniillik mi nem tudjuk, hogy nektek mi-hogy tetszik) áthidalására csomagoltunk a lap mellé egy kérdőívet (amit ne felejtsetek el kitölteni)! Larryék erre próbálták felhívni a figyelmet a szép számú stencillel. Köszönjük szépen nekik, és egyben bocsássuk is meg túlfűtött lelkesedésüket.

Újdonság az is, hogy a legnagyobb GameProtesók ezentúl akár elő is fizethetnek, és akkor nem kell kéthetente végigcsinálni a Bécs-Budapest megamaratont az újságárusig, meg vissza. Ráadásul pólót is kap hozzá mindenki, ami már megér, mert hétezerért pólót ma már seholse kapsz, ilyen faya minőséget meg pláne, GamePro feliratosat meg abszurdum is lenne ennyiért keresni, arcodba röhögnek a kofák az ecserin. Azt a bónuszt meg, hogy egy évig GamePro-t is kapsz mellé, egyik nikadisztibútor sem tudja utánunk csinálni. Akinek pedig felesleges előfizetni, mert hosszútávfutó, nyomdaipari szakember, vagy újságárus, veheti standon is a lapot kéthetente, és a pólót külön is megrendelheti az egyik hirdetés tanulsága szerint, ami még szerintem is rulez like hell.

No, de elég a szócséplésből, haladjon az a menet, tessék olvasni az újságot. Jó szórakozást hozzá!

Dr. Proton

UI: Lucy Fair kis beste teste pedig ne izgassa annyira a fantáziátokat, a barátja úgysem engedi, hogy fényképet tegyünk be róla! Bár biztos megvan az a pénz...

Ne pörögd túl...

Fizess elő Te is a GamePro magazinra

1 évre, és most GamePro pólót
is kapsz hozzá ajándékba!

Az 1 éves előfizetés ára: 7152 Ft

Az akció 2005. március 31-ig tart. Az előfizetést megrendelheted az 577-4301-es telefonszámon, e-mailben a terjesztes@idg.hu címen, valamint személyesen a 1075 Budapest, Madách I. út 13-14. A ép. 4. emeleten, az IDG terjesztési osztályán.

GAMEPRO
Több mint játék

MAFFIA!

A padre téged akar...

Van a taljánoknál egy igazán szeretetteljes, bensőséges családforma, ahol mindenki rablással, gyilkossággal és korrupcióval keresi meg a betevő falatot, a rakoncátlankodó családtagok bucójára baseball-ütővel nyomják a barackot, és mindenki, aki szembeszegül velük, este már a halakkal alszik a kikötő mélyén. Igen, a Maffiáról van szó, arról a szervezetről, amelyik a múlt század elejétől hálózta be az USA nagyvárosainak alvilágát és napjainkra az egyik legerősebb „nagyhatalommá" vált. Számtalan regény és film készült ténykedésükről, a játékok áradatáról már nem is beszélve, hiszen gengszternek lenni virtuálisan hatalmas királyság. Az eddig elkészült leghíresebb echte maffiás játék kétségkívül a *Mafia*, amelyben egy feltörekvő gengsztert irányíthattunk a húszas évek Amerikájában, de említhetnénk a GTA-kat is, amelyek ugyan modern nagyvárosokban játszódnak, de a téma végül is ugyanaz: lopj, ölj, rabolj (no persze csak virtuálisan, „dont tráj disz et hóm, bádi!") és Te leszel a város császára. A drága fejlesztők eddig egyetlen dologgal maradtak adósak: az igazi, nagy klasszikus gengszterfilmekből készült játékokkal. Most végre itt a lehetőség: Te magad lehetsz az igazi Don Corleone, alias „Keresztapa" és a filmvásznon Al Pacino által alakított „Sebhelyes arcú" – két külön gámában! Gracias padre!

Mélyinterjú Sanyival a valódi maffiaéletről

Mivel mi magunk csak filmekből és játékokból ismerjük a maffiózók sötét világát, kénytelenek voltunk szakértőhöz fordulni ebben a kérdésben, így hát behívtuk Sanyit, aki biztonsági őr kora előtt bizony megfordult az alvilágban. Kérjük, a most következő megrázó beszélgetést csak erős idegzetűek olvassák el, bár kétségtelenül nagy szenzáció, hogy végre lehull a lepel a szervezett bűnözés sötét ügyeiről.

GamePro: Sanyi! Igaz, hogy te nagyra becsült maffiózó voltál, mielőtt a biztonsági őrök békés útjára léptél?
Sanyi: Én a hulladékfeldolgozó szakmában tevékenykedtem.
GamePro: Voltak komoly megbízásaid? Kértek tőled bizonyos szívességeket?
Sanyi: Nem.

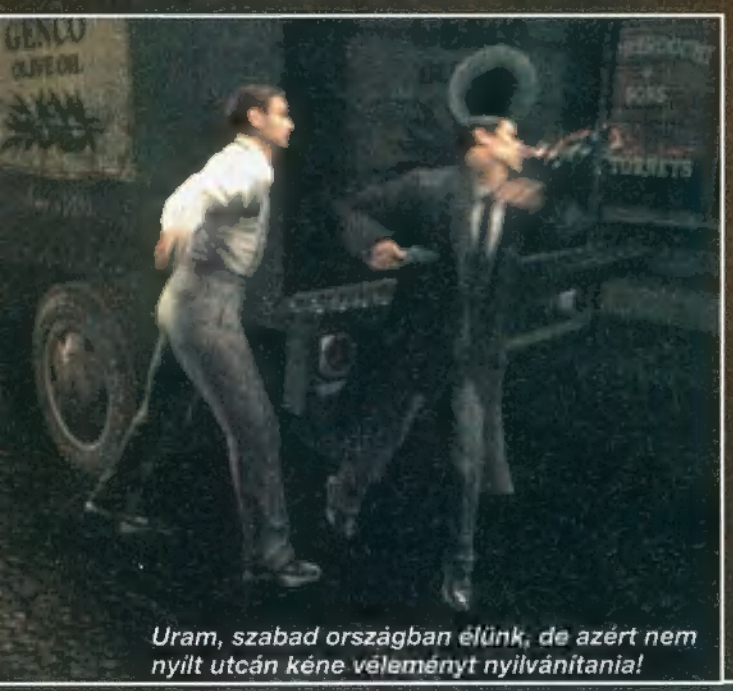
GamePro: Kellett fizikai erőszakot alkalmaznod? Volt, hogy családtagot iktattál ki?
Sanyi: Nem emlékszem.
GamePro: De hiszen tudjuk, hogy az emberi holttestek eltűntetésére is alkalmas vad mangalicákat tenyésztettél a hétvégi házadban.
Sanyi: Én nem!
GamePro: Köszönjük szépen!

Godfat

A negyvenes évek New Yorkjában járunk, javában dúlnak a gengszterháborúk és te egy kezdő zöldfülű „mafiosit" irányíthatsz, akit nemrég vett fel tagjai közé a Corleone család. Itt a lehetőség, hogy megmutasd a Keresztapának: akkora profi vagy a szakmában, hogy nélküled visszamehetnének olívaolajat árulni Szicíliába!

A kinek a „keresztapa" szó nem csak azokat a piszkosul unalmas családi összejöveteleket idézi, ahol egyenesen ülve, merev háttal kell a levest kanalazni, az biztosan emlékszik Francis Ford Coppola klasszikus gengszterfilmjeire. Az 1972-ben készült első *Keresztapa* az egész gengsztermozi műfaj meghatározójává vált, így nem csöppet meglepő, hogy alig-alig készült játék belőle. Tizenkét éve ugyan csináltak egy Amiga nevű cuccra valami oldalnézetes gyökérséget, de a *The Godfather* akkora gáz lett, hogy a filmet kiadó Paramount akkor alaposan beparázott és azóta nem is merte senkire rábízni az adaptálást. Persze az nem újdonság, hogy a lóvéról szól itt minden, az Electronic Arts pedig épp eleget tolhatott a filmes guruk orra alá, hogy meggondolják magukat.

Az EA-nak még arra is volt pénze, hogy bevásároljon magának néhány sztárt a játékhoz. Magát a Keresztapát például Marlon Brando fogja „alakítani": nemcsak a külsejét mintázták róla, hanem a hangját is adta hozzá. Aki képben van a filmvilág eseményeivel, most persze biztos felhorkant: „hogy a pélóba' adta volna a hangját hozzá, amikor



Uram, szabad országban élünk, de azért nem nyílt utcán kéne véleményt nyilvánítania!

Brando nemrég halt meg

szegény?" Nos, hogy mennyire sokáig tart egy játék fejlesztése, és mennyire titokban tudják tartani, azt mi sem példázza jobban, minthogy Brandóval a szóban forgó hangfelvételek nem sokkal a 2004 július 4-én bekövetkezett halála előtt készültek! Hátborzongató egy csöppet, az már biztos... Brando mellett két másik filmbéli világsztár is szerepel a játékban. Az egyik Robert Duvall, aki Tom Hagent, a család ügyvédjét és tanácsadóját alakította a filmben, a másik James Caan, aki a forrófejű Sonny Corleone volt, és akit az egyik jelenet során a szó legszorosabb értelmében szitává lőttek: több golyót kapott, mint egy egész hadsereg a Ryan közlegényben. (Állítólag a fejlesztők sokat vitatkoztak, hogy ez a jelenet a játékban is szerepeljen-e, hiszen az Electronic Arts mindig is ódzkodott a túl véres játékok megjelentetésétől, de végül is győzött a józan értelem, hiszen nagy kár lenne pont a film egyik leghíresebb részét kihagyni a játékból...) Mindkettőjük (nyilván fiatalkori...) arcát is lemodellezik a játékhoz. Duvall és Caan egyébként nagyon lelkesek: február 10-én egy olyan gálán is részt vettek, amelyen magából a játékból is bemutattak részleteket. Maga a heppening stílusosan Little Italy-ban, vagyis Kis-Olaszországban, New York olasz negyedében zajlott le, amely a filmek fő helyszíne volt. Már csak azt nem érti senki, hogy

Hé, arról nem volt szó, hogy visszavágsz két éves kiwi fagyikkal!

ther

PC CD-ROM

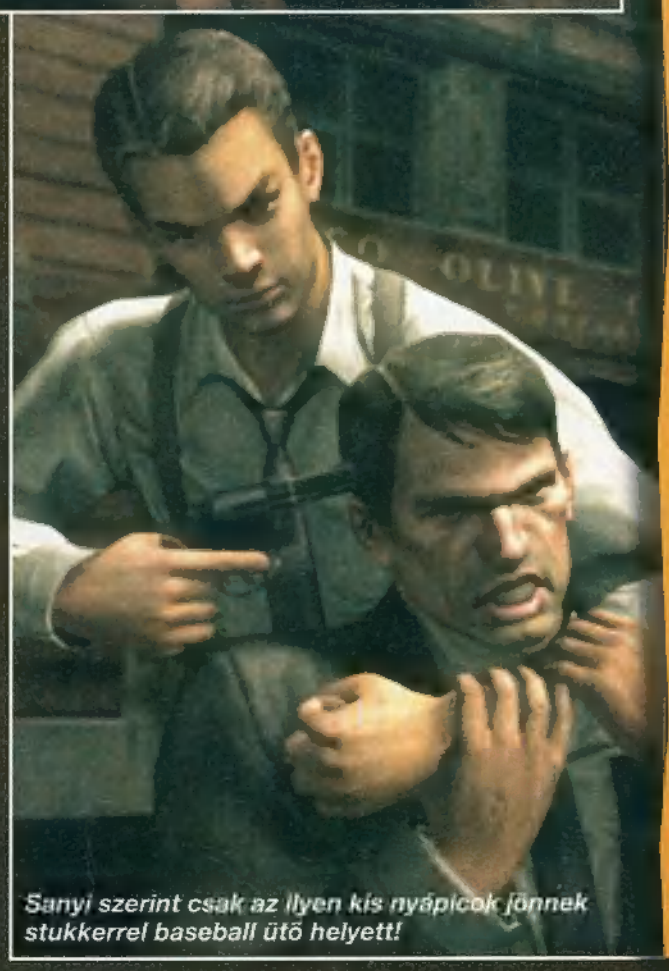
PlayStation

XBOX

„Tommy, már megint nem tisztítottad ki a pisztolycsövet! Hát hiába pofázok?!!"

Al Pacino, a filmek igazi főszereplője

miért nem vállalta el a játékbeli szerepét. Egyes pletykák szerint azért nem volt erre hajlandó, mert a Scarface-ben is szerepel és nem akart két játékban is dolgozni, mások szerint a Vivendi kötött olyan szerződést Pacino-val (nyilván egy jókora összeg fejében...), amely szerint csak velük dolgozhat. Pacino ide vagy oda: gondolom a legtöbben arra vagytok kíváncsiak, hogy maga a játék milyen lesz. Mi magunk is találgattunk 42-vel: bár a valós idejű stratégia, a sakk és a tetris is szóba került, végül mit gondoltok, mire fog emlékeztetni a Godfather? Ó igen, beletrafáltatok: a Grand Theft Auto-sorozatra. Hasonlóan a Rockstar istencsászár autótolvajos cuccához, itt is teljesen szabad játékmenetet kapsz és New York városában gyakorlatilag azt csinálsz, amit akarsz, a lényeg, hogy a Keresztapa végül elégedett legyen. Ha akarod, akkor a rád bízott feladatokat brutális vérengzéssel is megoldhatod, de akár ügyes diplomáciai készségeidet is igénybe veheted. Rakoncátlan tárgyalópartnereidet például meggyőzheted

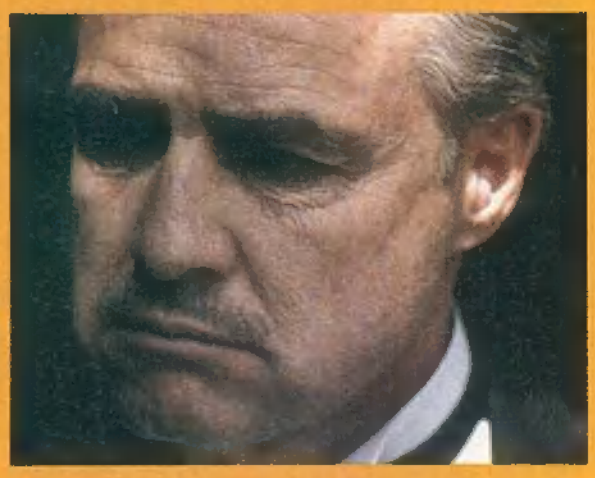


Sanyi szerint csak az ilyen kis nyápicok jönnek stukkerrel baseball ütő helyett!

Játszd újra Al!

A két leghíresebb Maffia-film

Nem véletlenül tette le a garast az Electronic Arts és a Vivendi a Keresztapa és a Sebhelyes arcú mellett, ugyanis mindkettő a leghíresebb, maffiáról szóló filmek közé a tartozik. A Keresztapa annak idején egyfajta ugrópalánkul szolgált Francis Ford Coppolának, aki azelőtt olcsó és elég közepes horrorfilmeket készített, illetve Al Pacinonak, aki fiatal, kezdő színész volt még. Marlon Brando, a film címszereplője számára pedig ez egyfajta visszatérés volt, a filmipar mágnásai ugyanis szó szerint kiutálták botrányos, anarchista viselkedése miatt. A legviccesebb az volt, hogy a szabályosan tiltólistára került Brandót csak azért sikerült végül berakni a filmbe, mert amikor levetítették a próbajeleneteket a Paramountnak, akkor egész egyszerűen nem ismerték fel az elmaszkírozott, eléggé meghízott színészt. Gratuláltak az ismeretlen színész alakításához, aztán amikor megtudták, hogy Brandóról van szó, már túl késő volt. Persze később nem bánták meg a dolgot: a Keresztapa hatalmas bevételt és több Oscart is hozott a konyhára.



A film igazi felfedezettje azonban kétségkívül Al Pacino volt. Akkora sikert aratott az idealista és becsületes katonatisztből minden hájjal megkent és kegyetlen maffiavezérré váló Michael Corleone szerepében, hogy egyértelmű volt: Brian de Palma Sebhelyes arcú című gengszterfilmjének csak ő lehet a főszereplője. Az Oliver Stone forgatókönyvéből készült film Tony Montana, egy mocskos szájú, gátlástalan, ám annál vakmerőbb kezdő gengszter pályafutását meséli el. Pacino elképesztően nagyot alakított a Scarface-ben: sokan ezt tartják az olasz származású színész legjobb szerepének. Érdekesség, hogy a GTA: Vice City-ben több utalást is találunk a filmre: például egy az egyben benne van Tony Montana palotája, illetve a helyszín, a kor és bizonyos jelenetek is rendkívül hasonlatosak.

Scarface – a játék

Tony Montana mégis megúszta

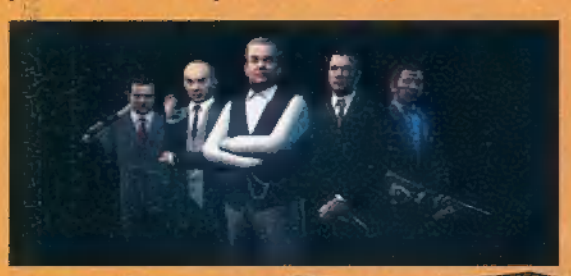
„Aki velem b*szakodik, az a legjobbal b*szakodik!" –elnézést a kissé vulgáris idézetért, de egyszerűen lehetetlen kihagyni a mocskos szájú, ám annál tökösebb Tony Montana leghíresebb dumáját. Akik látták a filmet, biztosan emlékeznek a végső leszámolásra, amikor Alejandro Sosa, a kolumbiai drogbáró embereit egymás után mészárolja le Scarface egy nagyon durva vérfürdő során, míg végül Sosa személyes testőre hátba nem lövi egy duplacsöves puskával. Pontosan ezt fogjuk elkerülni a játékban. A játék legeleje ugyanis ezzel a jelenettel nyit, azonban itt időben észrevesszük a fickót, így kapunk még egy esélyt, hogy leszámoljunk Sosa-val. Miután Tony egy bahamai titkos szállásán összeszedi magát, ismét ki kell vele építenünk a birodalmát, mielőtt annyira erőssé válunk, hogy legyen esélyünk Sosa-val szemben.

Az eredeti sztorit Oliver Stone írta, helyette azonban most David McKenna, az Amerikai História X forgatókönyvírója ugrott be. Túl sok mindent még nem lehet tudni az eseményekről, mert a Vivendi hallgat róla, mint a sír.

A játék első blikkre a GTA-kra emlékeztet, de azért lesznek különbségek. Autók helyett az igazi főszerepet a különféle hajók kapják, ami nem véletlen, ugyanis a Scarface Bolíviában és Dél Amerikában játszódik és leginkább drogcsempészettel kell foglalkoznunk, amit ezekben az országokban inkább vízi úton szállítanak. A konzolosoknak szokás szerint nem kell aggódniuk az irányítás miatt, a PC-s játékosoknak azonban jó hír, hogy a GTA-s gamepades irányítása helyett igazi FPS-stílusban fogunk lövöldözni Tony-val, így sokkal kényelmesebben tudunk célozni. Scarface hangja állítólag maga a legendás színész, Al Pacino lesz, ám ezt hivatalos bejelentés még nem erősítette meg. A hivatalos honlap fórumán mindenesetre már el is indultak az első könyörgő hozzászólások – való igaz, hogy Al Pacino hiányával a Scarface nagyot veszítene...

Mafia 2

Nehezen készülget a nagy sikerű Mafia folytatása... A cseh fejlesztők az első rész óriási diadala ellenére leragadtak az igencsak uncsi, és korántsem népszerű Hidden and Dangerous II-nél, és annak kiegészítőjénél. Részben emiatt állt eddig a gengszterjáték fejlesztése, részben amiatt, hogy kirúgták a cégtől Daniel Vavra-t, az első rész lead designerét. 2004 augusztusában ezután teljesen le is állították a fejlesztését, ám különféle pletykák szerint titokban már rég újrakezdték... Régebben úgy volt, hogy a folytatás az ötvenes években, az előző rész főszereplője, Tommy Angelo halála után játszódik, ami óriási rajság lenne, hiszen azt az időszakot még nem nagyon dolgozták fel játékban. Ezek után azonban ez kétségessé vált – még az is lehet, hogy a *Mafia 2* az első rész előzményeit dolgozza fel. Reméljük a legjobbakat, és amint többet tudunk meg a játékról, azonnal jelentünk.



Ha megmoccansz fejbe lövöm magam és itt hagylak a feleségeddel örökre... – Neeeeee, Frank, ne teeeeed!

kedvenc állatkájuk levágott fejével

amelyet finoman a párnájukra helyezhetsz, ezzel udvariasan figyelmeztetve őket, hogy a Donnal nem biztos, hogy érdemes kibabrálni... Persze első küldetéseink még egyszerűbbek lesznek: bankokat kell rabolnunk, autók ablakából kihajolva szétlőnünk a rivális főnököket, vagy egyszerűen csak berombolnunk a raktárukba ripityomra verni az árujukat. Akik ismerik a filmet, ebből talán már vágják is, hogy a sztori csak lazán fogja követni a film eseményeit. A feladatainkat például nemcsak a keresztapától kapjuk, hanem Hagentől és Sonny-tól is. A mindig megfontolt Tom Hagen nyilván az említett „diplomatikusabb" küldetéseket fogja ránk bízni, míg a heveskedő Sonny Corleone leginkább az „irts ki mindenkit aki él és mozog"-típusú megbízatásokkal lep majd meg minket.

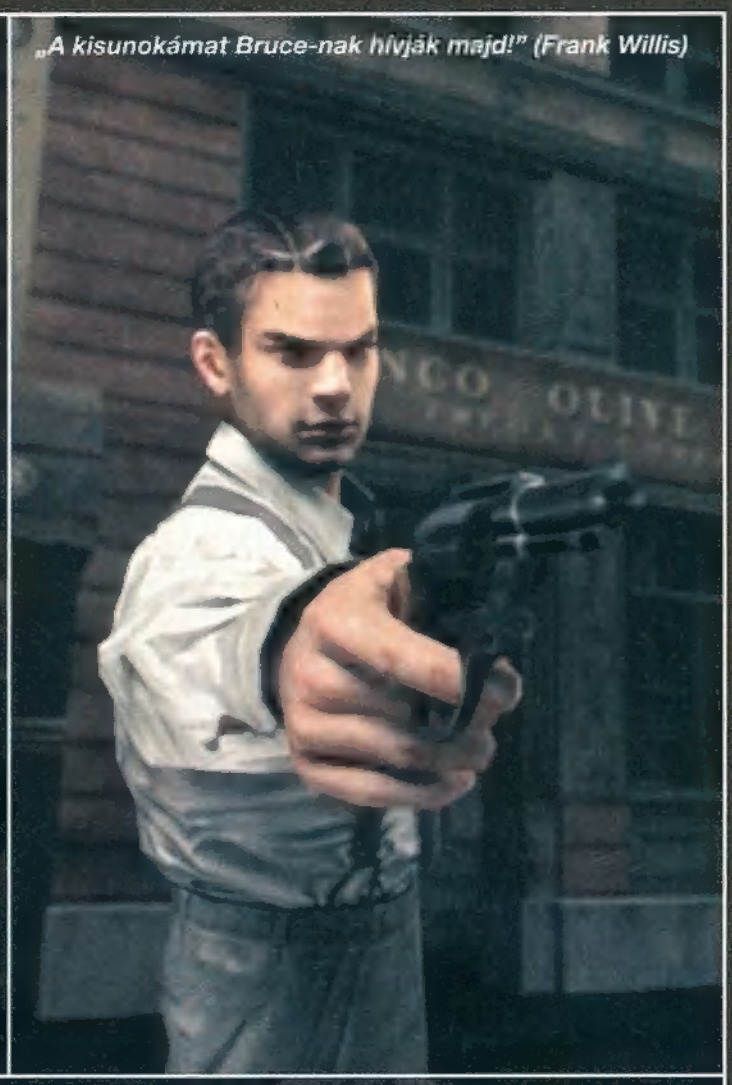
A Don, Hagen és Sonny mellett sok más olyan karakternek is dolgozhatunk, akik nem tartoznak a Corleone családba... Bizony, jól sejtitek, a két számmal ezelőtt tesztelt Star Wars: Knights of the Old Republic II-höz hasonlóan a sztori többfelé ágazik és a mi döntéseink fogják befolyásolni az eseményeket. Ha akarjuk, akkor el is árulhatjuk a Corleoneéket, de akkor persze ne csodálkozzunk, ha egy napon

megáll a fekete kocsi

az ajtónk előtt és a Don emberei elvisznek egy kis autókázásra a kikötőhöz...

Persze ha a készítők meg akarják verni a konkurenciát, akkor grafikai téren is alkotniuk kell valamit. Bár néhány GTA grafikája nem volt egy nagy durranás, de a Mafia már igen magasra tette a

„Rám figyelsz Neo, vagy a piros ruhás nőre?"



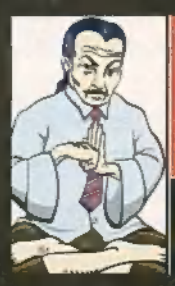
„A kisunokámat Bruce-nak hívják majd!" (Frank Willis)

„Te el sem tudod képzelni, milyen az, ha az apád Gorbacsov, az anyád meg Yoko Ono Lenon..."

mércét, úgyhogy legalább ezt a minőséget vártuk az EA-tól is. Szerencsére az eddigi látott képek nagyon dögös megjelenítésről árulkodnak: a karakterek kidolgozottsága elsőrangú, és a korabeli autók, ruhák, utcák ábrázolására sem kell panaszkodnunk. Amin azonban végképp szájtátottunk, az a karakterek animációja! Az egyik trailerben a Marlon Brandóra egy az egyben hasonlító Keresztapa olyan arcmimikával magyaráz Buonasera-nak, a lánya megcsúfítása miatt bosszúért esedező temetkezési vállalkozónak, hogy csak döbbenten pislogtunk a GamePro szerkijében: én például legalább tízszer megnéztem ezt a rövid jelenetet. Ha a többi karaktert is hasonló színvonalon dolgozza ki az Electronic Arts, akkor

a Rockstar elkezdhet gondolkozni

azon, hogy új grafikusokat vegyenek fel... *(ezen amúgy is elkezdhetnének gondolkodni – 42)* A Godfather mindenesetre már most rendkívül ígéretesnek néz ki. A GTA-stílusú játékmenet adott, ahhoz nem kell túl sokat hozzátenni, hogy mindannyian rácsobbanjuk. Nagy kérdés persze, hogy mennyire fog élni, lélegezni a világ: ha meg tudják azt csinálni a készítők, hogy a negyvenes évek New Yorkja teljesen élethű legyen, akkor bizony nincs az a Mafia 2, amit ezt überelni tudja. Arról nem is beszélve, hogy a Mafia 2 jóval később fog még csak megjelenni, addig az Electronic Arts pedig tarolhat saját üdvöskéjével. Én mindenesetre nagyon, nagyon várom ezt a stuffot és mivel ezeknek a fejlesztőknek köszönhetjük az Xboxos és PS2-es James Bond-játékokat is, nagyon bízom benne, hogy most is igazi filmszerű élményben lesz részünk. Nagyon ajánlom, hogy ezt se szúrják el, különben kiküldjük druszámat, Sanyit, vadiúj baseball ütőjével egyetemben, ő pedig ilyen ügyekben sem szokott tréfálni...



SANYI CHIBA SZERINT

Én a képek, a trailer és az előzetes infók alapján arra tippelek, hogy a Godfather nagyon ütős cucc lesz. Az EA Redwood csinálta a 007-es játékokat is, úgyhogy bízom bennük.

TÍPUS gengszteres, keresztapás, játékos
MEGJELENÉS **PC**, **PS2**, **Xbox** 2005. év vége

Nyú kidz on dö blokk

A gangszta játékok új generációja

PS2-esek: bejövős volt a San Andreas? PC-sek és Xbox-tulajok: hiányzik már a San Andreas? Akármilyen indíttatásból is, de szerintem úgy rá fogtok cuppanni a Crime Life: Gang Wars-ra, mint pióca a Pa-dö-dősökre. Ismét egy külvárosi gettóban járunk ugyanis, ahol egy teljesen kezdő kis zsebesből a legnagyobb gangsztává válhatunk, hogy bandánkkal mi uraljuk a környéket. Persze nem leszünk egyedül, ugyanis négy másik galeri is erre a nemes célra törekszik. Nyilván nem diplomatikus képességeinket kell próbára tennünk, hogy erről lebeszéljük őket, hanem szépen szét kell ütnünk a pofájukat. Persze a játék minden bizonnyal nem lesz pusztán öldöklős játék, hanem taktikai elemek is lesznek benne: erről árulkodik a képernyő jobb felső sarkában lévő kis térkép, illetve az a tény, hogy az a Hothouse Entertaiment készítette a játékot, akik a két Gangsters-ről híresültek el.

Még érdekesebb a 25 to Life című játék, ami egy multiplayerre kihegyezett, taktikai elemeket szintén jócskán tartalmazó shooter. A játékban akár zsaruk, vagy a rosszfiúk bőrébe is bújhatunk. Emberünket alapvetően külső nézetből irányíthatjuk, de ha az FPS-módot jobban szeretjük, akkor erre is lehetőségünk nyílik – egyetlen gombnyomással bármikor ide kerülhetünk.
A rendőrök, vagy a gangszták közti különbség a fegyverek és a harcmodor terén jelentkezik leginkább. Bár a zsernyákok kevesebb féle mordályt használhatnak, viszont jobban tudnak célozni. A rosszfiúk akár AK 47-eseket is a kezükbe vehetnek, viszont sokkal pontatlanabbak, és mivel nekik nincs golyóálló mellényük, ezért hamarabb leszedik őket.
Bár a játék legfontosabb része egyértelműen a multi, azért lesz benne egyjátékos mód is. Egy Freeze nevű bűnözőt irányíthatunk, aki két tűz közé kerül, miután a rendőrség és a gengszterbandák is a bőrére fognak vadászni.

LevRov

42 VÁLASZOL

Mielőtt bármibe is belekezdenék: köszönet illeti a World of Warcraft készítőit, a Blizzard csapatát, mert nélkülük (pontosabban velük) valószínűleg nem készült volna el ez az oldal. Szerencsére a játék bétatesztje épp véget ért, a végleges verzió pedig csak néhány nap múlva indul, úgyhogy rövid időre visszatérhettem a taurenek földjéről a magyar rögvalóságba, épp elcsípve a leadást. Valaki nyomjon rám egy buffot és kezdhetjük.

Kérésetek.exe

Hello GamePro! Jó az újságotok. Megvan már az összes rész és alig várom, hogy megjelenjen a következő! Lehet egy kérésem? Szeretném ha tennétek be pár képet és egy kis szöveget a 2005-ben megjelenő Quake 4-ről és a Stargate:The Alliance játékról! Tudjátok, mit szeretnék még? Gépigényt PC-re mármint processzor, memóriakártya *(ez számítógépeknél viszonylag ritka – 42)*, videókártya! Jók vagytok! Scifi

Egy kérésed már teljesült is, néhány oldal múlva olvashatsz a Stargate-ről. Quake 4 is lesz valamikor, de ugye nem lehet mindent egyszerre, hogyisne. Sültgalamb, meg toronyóra aranylánccal? Az a nyamvadt gépigény azonban fogas kérdés. Őrület, de rengetegen követeltétek rajtunk, úgyhogy tessék, megtörtünk, a nép szava szent, a következő számtól lesz. (Majdnem ennyien követeltetek Lucy Fair-ről fényképet, de ő továbbra sem áll kötélnek. Azért ne adjátok fel!)

Szól a rádió

Hy! Eddig nem írtam levelet (gondoltam úgyis tudjátok hogy atomkirály az újság, és nem kell külön mondani :-D) *(milyen kedves ember maga – 42)*, azonban gondoltam most itt az ideje. Most sem akarok valami túl sokat mondani, csak hogy köszi az „internetes rádiózás" cikket, ugyanis a Yahoo LaunchCast azóta is megy! Szal... thx! Ui.: Ki írta a cikket? Lehet hogy én vok vak, de én nem láttam sehol nevet... j4d3n

Mindig öröm egy elégedett olvasó sorait olvasni, dicsérni pedig tessék csak bátran. Igazából rettentő álszerények vagyunk, mert ha dicsérnek, olyanokat mondunk hogy „ó, ugyan" meg „csak tesszük a dolgunk" és „jaj, túloz maga huncut!" de igazándiból nagyon örülünk. A cikket egyébként Larry írta, csak valahogy lemaradt, le is írom még egyszer, ki lehet vágni és a cikk végére ragasztani: LARRY DAM.

Psychedeliq

Háj 40+2+a többi. Az apu kocsit hajt! - Az apu hajtja a kocsit, hajtja a kocsit az apu!? O.K.É? Most mi van? - Én is el. Szóval jó van má'! Figyelsz? - Fi-figyelsz? - Hé! Ja! Az újság nagyon frampesz! Most mi van má'?! Benézett a Sanyi? Ki beszél itt az újságról, szó sincs a rádióban az...- apu! Az apu kocsit hajt-ja a kocsit az apu a garázsban! Az apu nem idegeskedik! - Az apu hajtja a garázsban a kocsit, az apu kocsit hajt. Hú az apu rákapcsolt! Az apu a garázsban a kocsit hajtja. Tényleg nem kell HL2 leírás? Most kell vagy nem kell? Na, mostmár tényleg vezeti - jaj! Hajtja az apu a kocsit, hajt! Hajtja a kocsit, a kocsi hajtja az aput a kocsi! By-Te! Kovács A. József (Lewis), Nagykáta

Kedves Lewis. Először azt akartam írni, hogy „a drog rossz, értem?" de rájöttem, lehet hogy nem erről van szó és még megbántódnál. Úgyhogy inkább csak annyi, hogy akármit is toltál levélírás előtt, állj le vele, amíg nem késő, menj ki a szabadba, fuss, mozogj, sportolj! (a maradékot pedig add oda nekünk. Persze csak vicceltünk, Tizedes Úr! VICCELTÜNK! – Dr. Spock) Ma pedig már ne ülj le a gép elé.

Kicsiknek-nagyoknak

Szervusz Dr. Proton! Gratulálok az újsághoz, nagyon jópofa. Üdítő színfolt a magyar "gamer media" palettáján. Nagyokat kacarásztam az előző és a mostani számon is. Külön tetszik az újság alacsony ára, ami nagyon vonzóvá teszi. A „Hollywood házhoz jön" rovat külön dicséretet érdemel, David Hasselhofftól padlót fogtam. *(tőle lehet is – 42)* A munkahelyemen olvastam és megkérdezte az elöljáróm, hogy mit röhögök annyira. Jók a cikkírók nevei és hozzájuk tartozó rajzok, a 3,5 éves fiammal jókat szoktunk mókázni ezeken. Én vagyok Sanyi Chiba ő pedig doktor „Popon" :-) További sok sikert ! Próbáljátok tartani az eddigi poénos irányvonalat! chokeee (egy jó „harmicas" gamer)

Mivel Dr. Proton épp a Black Mesa intézetben szervezett konferenciára utazott (talán most ül bizonyos Freeman professzor előadásán) én válaszolok. Nagyon köszönjük a biztatást és külön örülünk, ha nem csak a fiatal korosztály örül az újságnak, hanem az idősebb és a „legfiatalabb" is! Azért reméljük, Hasselhoff paparazzi-fotóját még véletlenül sem látta meg gyermeked!

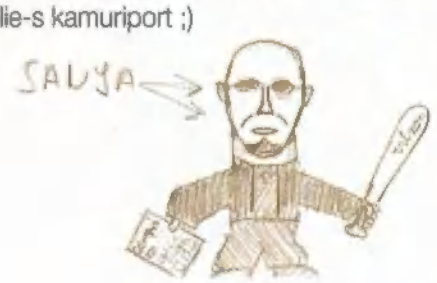
Érdekes felvetések

Sziasztok! Az újság szerintem nagyon jó és érdekes. Kérhetlek titeket arra, hogy az oldalszámot a lapok sarkára helyezzétek át, mert úgy nem kellene az újságot teljesen kinyitni, és az olvasók is a legtöbb helyen ezt szokták meg (pl. én). *(ne légy a szokások rabja - 42)* Légyszi tegyétek be az újságba a játékhoz tartozó PC-s gépigényeket. *(grrr... – 42)* Sanyinak valahogy nem illenek az értelmetlen mondatai azokban a buborékokban az újságba. Bocs Sanyi, ezzel nem akartalak megbántani. *(sajnos Sanyi ezt már nem hallotta, valamiért kirohant az ajtón... - 42)* Sanyi amúgy keresztény? Mert az első szám 10. oldalán látható képen a nyakában látható keresztből erre lehet következtetni. *(lehet, mert alapvetően jámbor ember. Bár amikor egy sörözés közben az agnoszticizmusról dumálgattunk, bevallotta, hogy a kérdésben inkább a logikai pozitivisták, elsősorban Wittgenstein nézeteit osztja... ezért is tart magánál baseball-ütőt – 42)* Előfizetést nem fogtok szervezni? Nem tennétek fel a honlapra, hogy hogyan nő az olvasóitok száma? Köszi, hogy elolvastátok a levelemet, és további sok sikert az újsághoz!

És igen, és igen, és igen! Lesz előfizetés, sőt már van is, lehet jelentkezni. A részleteket nem tudom, de valamelyik oldalon majd biztos kiüti a szemeteket. Képletesen értve. Feltenni a honlapra, hogy hogy nő az olvasók száma? Ez fura kérés, majd eltöprengünk rajta. Kicsit arcozósnak tűnne, nem? Előző számunkban, a vállalati informatika-blokk alján úgyis volt egy jelentés nélküli grafikon, vedd úgy, hogy az volt az.

Fan

Hi! Az újság király! Mivel jó kedvemben voltam, csináltam egy Sanyi-fanartot, úgyhogy tessék örülni! További jó újságírást! Üdv: Xtreem Ui: jó az Angelina Jolie-s kamuriport ;)



Nehezen jutunk szóhoz, Sanyi pedig egészen meghatódott... hirtelen felindultságában még azt is megígéri, hogy ha összefutnánk az utcán, tíz méternél is közelebb jöhetsz hozzánk. De ki mondta hogy az a riport kamu?! Angelina Jolie azóta hivogatja Aszpikot, úgy kell letagadni.

sanyi pici rovata

Hi everybody! Ezt is megértük, hogy megjelent a GamePro második száma! És csak egy szó illik rá: KIRÁLY!!! Ismét ezzel bíbelődhetek majd napokig, és élvezem a játékokat és minden mást amit a lapban találok. Egy észrevétel (inkább tanács): Mi lenne ha az újsághoz lenne poszter? Csá, Goodbye everybody! Hav-R ui.: Ha nem raktok be a levrovba szétrúgom a s'"+!%/ket.

Namostakó hogyvótez otta végén kismókus? Micsinásza micsodáva? Nagyon, mégecer mondom nagyonnagyon nagy szerencséd hogy aszontad kiráj, ésmég ekkora betükel. Mer ha mégecer ruggdolózni akarnál, nehogy akormajd belölled csinájak pósztert. Öhöhö.

Jacked

Megjelenés TBA

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Bármily valószínűtlennek is tűnik, mégis van, akinek tetszett a Torque című motoros film - ■ magyar mozik Vas néven vetítették annak ■ tucatnyi, eső elől bemenekülő szerencsétlennek, akik mit sem sejtve váltottak jegyet erre a rettenetre. A JoWooD ezt a filmet vagy nem látta, vagy megbabonázta a főszereplő szőke szépség (a film egyetlen pozitívuma) mert megvásárolta a licenceket és már nagyban bütyköli saját "száguldás-közben-motorról-szétlövöldözős" játékát. Versenyezhetünk majd a keleti és nyugati part között, motorokat lopkodhatunk és összecsaphatunk rivális bandákkal. Apró érdekesség: a játék címét csak nemrégiben változtatták Torque-ról Jacked-re, különösebb indoklás nélkül. Mi önerőből rájöttünk a megoldásra: Xboxon mostanában jelent meg a Tork című ősemberes, arcpirítóan gyökér játék és talán megrettent ■ JoWooD, hogy valaki összekeveri ■ kettőt. Márpedig az ősembereknek semmi köze a motorokhoz. Legalábbis ■ tudomány mai állása szerint.

A HÉT KÜTYÜJE

COSMO
X-FIGHTING STICK

A régi játéktermi hangulatot eleveníthetjük fel a Cosmo X-Fighting kontrollerével. A rikító színek, az ormótlanul nagy tűzgombok és ■ bájos retro kialakítás egy az egyben a játéktermi gépeket idézi. Ezzel aztán lehet Street Fighterezni vagy Mortalozni, nem kell attól tartani, hogy a püfölléstől széthullik az egész! Ráadásul ■ százasokat sem kell percenként dobálnunk!

Mennyire lennél jó Keresztapa?

1. Egy szép napon szívességet kérnek tőled, rekete öltönyös emberek, miközben a kocsijuk csomagtartójában valami (vagy valaki) dörömböl. Mit teszel?
A Elfutok és értesítem a rendőrséget.
B Rezzenéstelen arccal elfogadom a rám bízott feladatot, és nem kérdezek semmit.
C Én kérek egy szívességet, hakni és ők a feladatot helyettem megteszik azt nekem.

2. A családi születésnapi zsúron egyszer csak észreveszed, hogy a rokonok egyenként félrehívnak, és a problémáikat ecsetelik. Hogyan reagálsz?
A Megértően bólogatok, és nyugtázom, hogy remek szociológus válna belőlem.
B Elküldöm őket a francba, mondván, hogy engem sem hallgatott meg egyik sem gyerekkoromban, amikor a sárga MegaMen-t akartam karácsonyra.
C Kézcsókra nyújtom a kezem, és közlöm velük, hogy az ügyük el van intézve.

3. Egy ragyogóan [illegible] Mire gondolsz?
A Azonnal meg kell szabadulnom attól a szemétnyalábtól, és el kell mennem gyónni a templomba!
B Visszarejtem a fegyvert, ki tudja, mikor lehet rá szükség.
C Tudom, hogy Irénke, a bejáróné kópéit a csajoknak azért megbeszem, amit meg kell tennem.

4. Egy ragyogóan kocsmai körülmények közt a házastársad szemében. Mire gyanakszol?
A Biztos megélhetési gondjai vannak a szegény ragyalábúnak, és kitartóan próbálkozik, vagy elfogyott a benzinje.
B Nem gyanakszom semmire, de kiugrok néhány jégkrémes lopni.
C Megint ram szállt az FBI! Kanyarral mindenkit, aki kopnet, aztán irány Mexikó!

5. Az éttermében a pincér véletlenül nyakon önt egy tál levessel. Hogyan reagálsz?
A Elnézést kérek, amiért kellemetlenséget okoztam, és kimegyek a mosdóba sírni, mert forró volt a leves.
B Verekedést provokálok.
C Nem szólok semmit. Az ipse valószínűleg már tudja, hogy holnap a tenger fenekén gondolhatja át ezt a szerencsétlen helyzetet.

PONTHATÁROK
A válaszok: *1 pont*
B válaszok: *2 pont*
C válaszok: *3 pont*

Értékelés

5-8 pont: Belőled aztán [illegible] a [illegible] ben is csak áldozat [illegible] az [illegible] körében. Tessék egy kisült a [illegible], mivel [illegible] a Keresztapa trilógiát, a [illegible] vagy a [illegible]kat. Ha [illegible], talán [illegible] van [illegible] egy sofőr [illegible] a családnál.

9-12 pont: [illegible] van [illegible] tusz, kár, [illegible] az ilyenek [illegible] csak [illegible]. [illegible] leszel, mint Al [illegible] a [illegible], aki 30 [illegible] után is csak [illegible]lós [illegible], pedig [illegible] hű volt a családjához. [illegible] egyszer [illegible] jössz hozzánk, [illegible] [illegible]? Hol a [illegible], vagy a vödör?

13-15 pont: Akartuk is [illegible], hasonlítasz [illegible], hogy [illegible], és [illegible]. Nem [illegible] szántuk. [illegible] a haszon [illegible]. Hatvan százalék? [illegible] Csak a [illegible] ne! [illegible] még [illegible] a [illegible]. Ne! Neeeeeee!

Project: Snowblind

PC CD-ROM PlayStation XBOX

Olcsójancsiból cyber-kütyükkel felberhelt szuperkatona? Mintha már hallottunk volna hasonlóról. Na mindegy, azért a fitneszóra előtt még körbeszaglásztam Nektek, hogy mi szépre számíthattok a Project: Snowblind megjelenésekor (máskülönben úgyse engedtek volna el a szerkiből).

A „2065-ben járunk, és az emberiség éppen végveszélyben van" kezdetű háttértörténetek hallatán általában idegesen kezdek pislogni. Az Eidos mindhárom platformra feltolt, új lövöldözős relaxációs csomagja pediglen valami hasonlóval nyit. A hely színe Hongkong, ■ hal neve Vanda, a főszereplő katonáé meg Nathan Frost. A szép szál legényről rögtön kiderül, nem ért ■■ időzítéshez, ugyanis rossz időben érkezik oda, ahová éppen egy gránát csapódik be. A katonai kórházba darabokban beszállított katonát azonban

nem tepsire, hanem műtőasztalra

teszik, és a legmodernebb eszközök bevetésével félig ember, félig robot szuperbakát fércelnek össze a leleményes orvosok, tudósok. Hogy miért? Mert Hongkongban nagyon forró lett ■ helyzet 2065-ben. A magát Köztársaságként aposztrofáló galeri ugyanis megunta az állóvizet, és úgy gondolta, egy polgárháborúval változtatja számára kedvezővé a körülményeket. Mielőtt a krízis ■ tamagocsi-láz sebességével terjedne szét ■ világon, a nemzetközi közösség békefenntartó erőket irányít a térségbe. Hogy miféle békét akarnak fenntartani egy olyan régióban, ahol ■ légköbméterre jutó katonák száma eléri az 1-et, azt nem tudni, de legalább unatkozni nem fogunk. A játék ugyan a jól ismert lövöldözős receptet alkalmazza (így kezdődik: végy két zsák fegyvert, sok ellenséget és hintsd el ezeket egyenletesen néhány változatos helyszínen...), mégis több szempont miatt is érdemel némi figyelmet. Egyrészt ■ Neuromanc-rajongók számára kész paradicsomként hathat a távol-keleti miliő, ■ sok

high-tech ketyerével

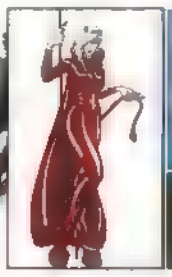
és a neonfények gátlástalan használatával. Másrészt ■ készítők olyan természetességgel nyúltak

le minden pozitív dolgot ■ vetélytársaktól, hogy azt még egy 4-es villamoson „dolgozó" szakember is megirigyelné. Lesz itt tárgyak mozgatására alkalmatos fegyver (Half-Life 2), időlassítás (Max Payne), kétlábú lépegető (Star Wars-játékok) és gigantikus összecsapás (Call of Duty) egyaránt. Lopták, nem lopták, így együtt azért elég ütős kis lista kerekedett...

Ráadásul akad itt egészen eredeti gondolat is. Arra ugyan nem mernék megesküdni, hogy számítógépes rendszerek feltörésére alkalmas eszközöket nem láthattunk már akciójátékban, de hogy ez a multiplayeres részben taktikai elemként szerepeljen, hát ilyesmivel nem sűrűn futottunk össze ed-

dig. A tömeges játék egyébként is kiemelt szerepet kap, hiszen a PS2- és Xbox-tulajok számára külön változatokkal készül ■ kiadó. Kedves gesztus.

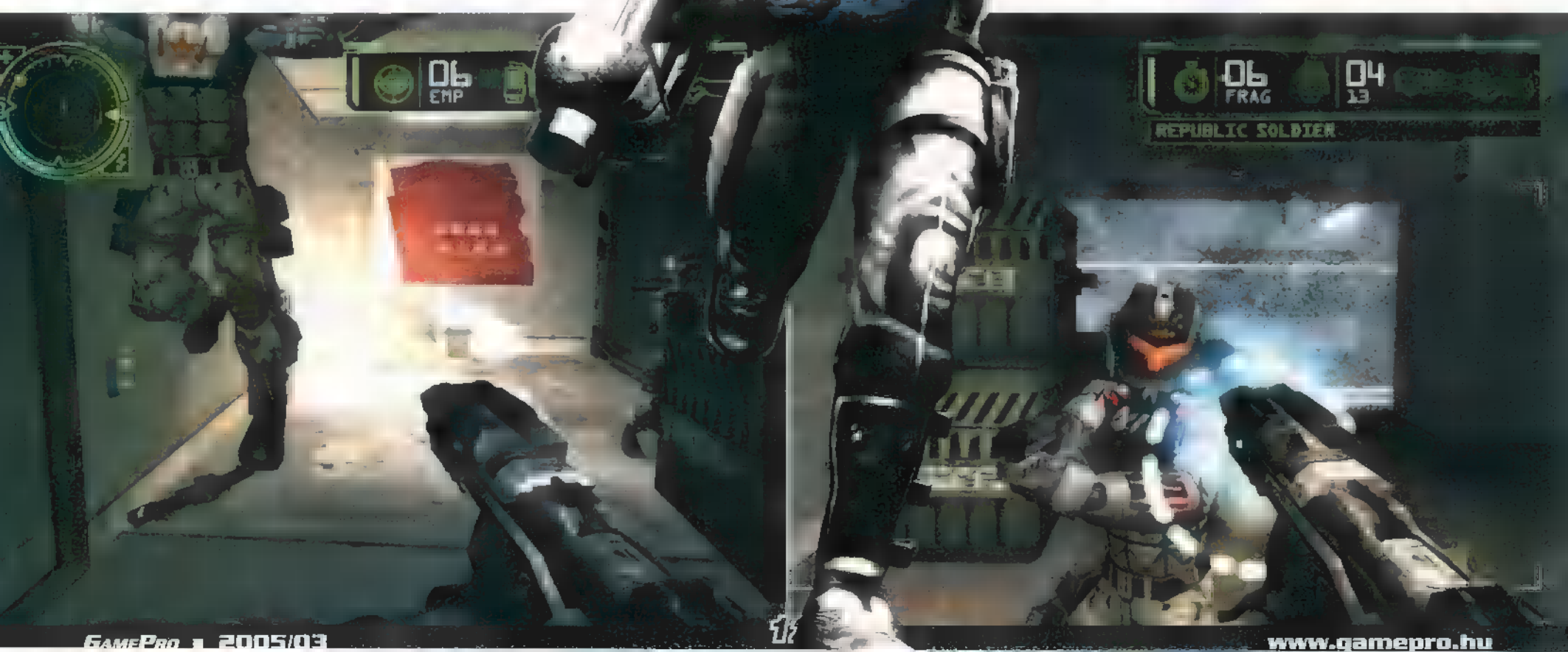
Az „ereszdelahajad" csaták mellett bizonyos pályákon ■■ eszünket sem árt használni (tudjátok, fiúkák, ez olyasmi, mint a sörözés, csak teljesen más – és sokkal ritkábban csináljátok) *(Na ezt most meg sem hallottuk! – Dr. Spock)*. A lopakodásra, sunnyogásra kihegyezett színhelyek reménylhetőleg finoman egyensúlyozzák majd a mindenki lő mindenkire küldetéseket. Mert ugye némi finomság még egy ilyen játéknál is kötelező...



LUCY FAIR SZERINT

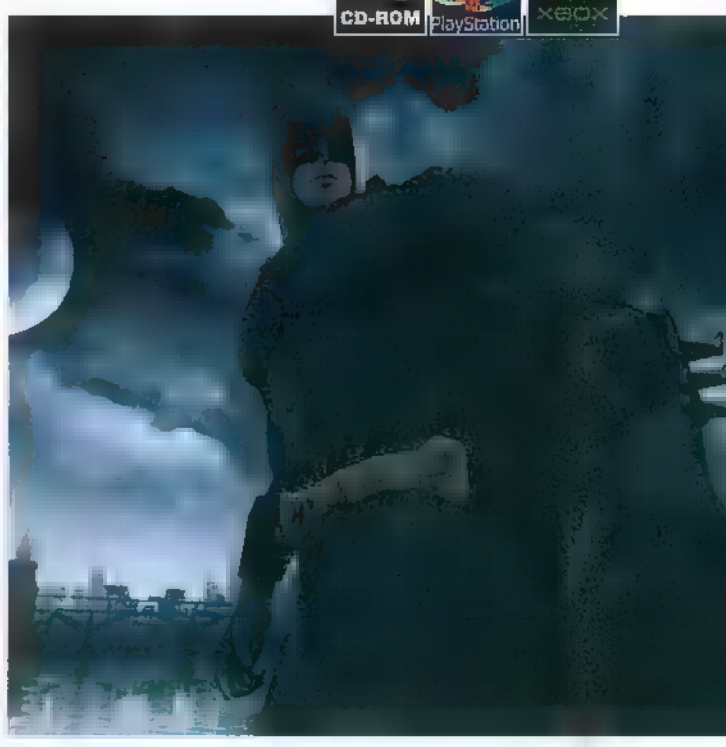
Gyerge nattersztori [illegible] több [illegible] urcsa [illegible] ugyhogy [illegible]

TÍPUS FPS
MEGJELENÉS PC febr. 23. PS2 febr. 23. Xbox febr. 23.



Batman Begins

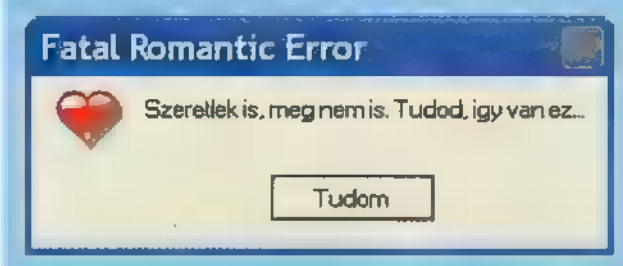
Megjelenés PC december PS2, Xbox június



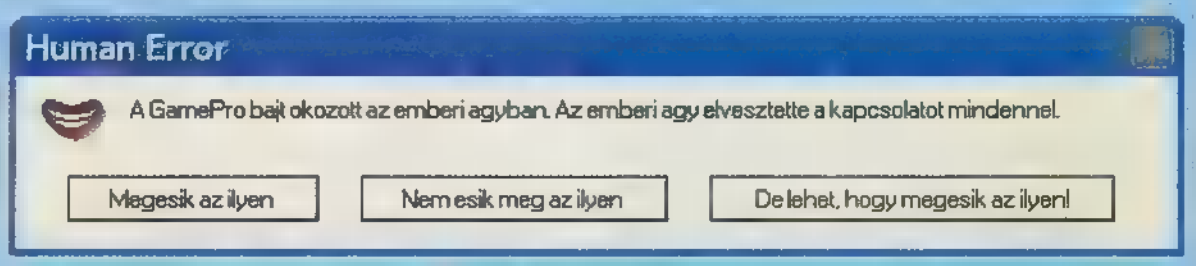
Jogosan vádolhatnak nagyzolással, hogy saját denevérem van a harangtoronyban – villantott Joker az ominózus mozifilmben, nem sokkal azelőtt, hogy hegyes fülű barátunk lepofozta a gothami templom tetejéről. Itt még talán sokan éreztük, hogy a Tim Burton-féle Batman vonal nagyon is a helyén van, aztán Val Kilmer hősies felbukkanása óta valahogy az igazság sötét lovagja inkább szombat esti langyos kabarésztár lett, semmint tökös bosszúálló bőregér *(Azok a kisfiúsan előreálló Mikiegér-fogak... Anyám! Már csak Jim Morrisonnak volt nevetségesebb a csávó! – Dr. Spock).* Szerencsére a Batman Begins nevet viselő film új szeleket ígér, és várhatóan a belőle készülő játéknak sem kell szégyenkeznie (főleg a konzolosok tudják, hogy mennyi elszomorítóan ratyi adaptáció érkezett eddig a csábító névvel), szóval most ismét fényesen csillog a remény, hogy az egyik legütősebb képregényhős elfoglalhatja méltó helyét a játékvilágban is. Szerencsére nem csak a filmkészítésnél ügyeltek a profizmusra, ugyanis a játék gondozását az Electronics Arts vette kézbe, a film történetéből pedig JT Petty, a Splinter Cell írója gyúrt forgatókönyvet, tehát kevés az esélye annak, hogy végképp elbaltázott végeredmény szülessen. A játékmenet egy külső nézetes lopakodós-akciós-verekedős-igazságtevős formát ígér, egy sokkal sötétebb és komorabb környezetben, mint az eddigi Batman produkcióktól megszokhattuk. Ráadásul a denevérember végre több mozgási lehetőséget kap, mint az egykezes ütés, meg a derékrúgás, számtalan szuperhőshöz méltó lehetőségünk lesz elintézni ellenfeleinket, és megfelelő kelléktár is biztosított, hogy ne unjuk meg a likvidálás folyamatát. Természetesen az irányítás is úgy lesz kialakítva, hogy hősünk szorult helyzetben egyszerre tudjon verekedni, és kiegészítő fegyvereket használni, tehát végre elértünk arra a szintre, hogy érdemes volt szuperhősös akciójátékot készíteni... Reméljük, nem kiabáltunk el semmit. El se hiszitek, mennyire reméljük.

Nem hétköznapi hibaüzenetek

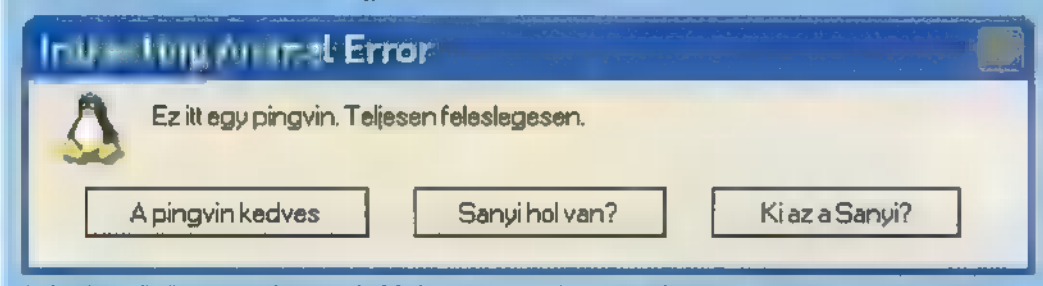
Gyakran megesik, hogy a Windows furcsa hibaüzenetekkel lep meg minket, ilyenkor akár egy szakértői segítség. A GamePro természetesen jártas ebben a témában, így most segítünk nektek, hogy kezelni tudjátok a nehéz helyzeteket.



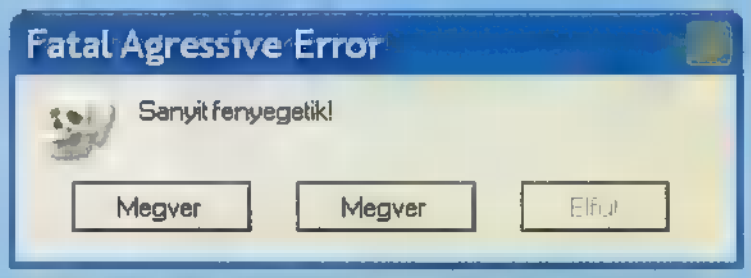
Nem hittük volna, de a Windows képes az emberi érzelmek szimulálására. Ha véletlenül belétek szeretne, nem kell azonnal bepánikolni, vigyétek el egy kellemes vacsorára, és beszéljétek meg vele, hogy ez egy munkakapcsolat, ahol be kell tartani a határokat. Legyetek inkább csak barátok!



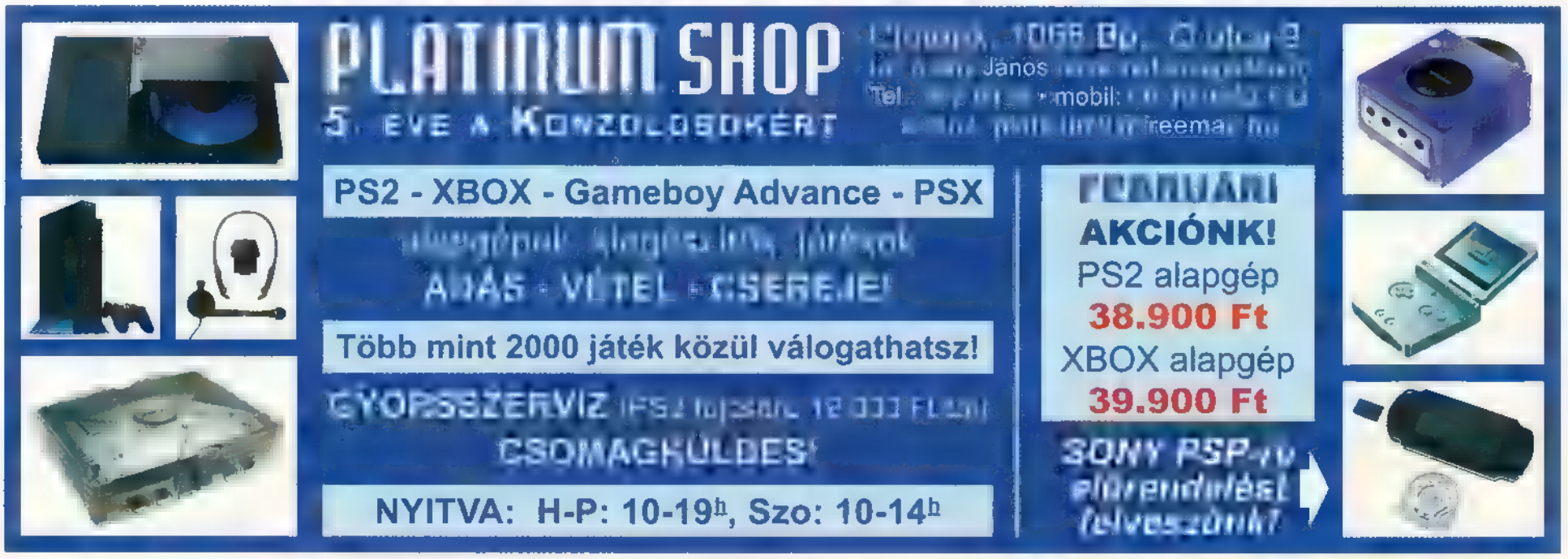
a felhasználó gyakran olvas GamePro-t, akkor könnyen elképzelhető, hogy elveszíti uralmát az operációs rendszer felett. Ilyenkor a gép udvariasan szól, de ezzel nem kell törődni, nyugodtan válasszátok a „Megesik az ilyen" parancsot, mert megesik az ilyen.



A pingvines hibaüzenet esetében a számítógép szeretne nekünk kedves állatokat mutatni, ilyenkor nyugodtan mondjátok neki, hogy a „Pingvin kedves", de esetenként Sanyit is hívhatjátok. Meg kell várni, amíg házhoz megy, és kézzel lekaparja a pingvint a monitorról.



Ezt a hibaüzenetet egyelőre csak Sanyi gépén fedeztük fel, mivel ő kézzel irtja a vírusokat, lehet, hogy ez csupán egyedi probléma. Mindenesetre nem árt vigyázni, ilyenkor mindenképpen a „Megver" parancs a megoldás. Békésebb felhasználók próbálgathatják az „Elfut" lehetőséget, nem fog menni.



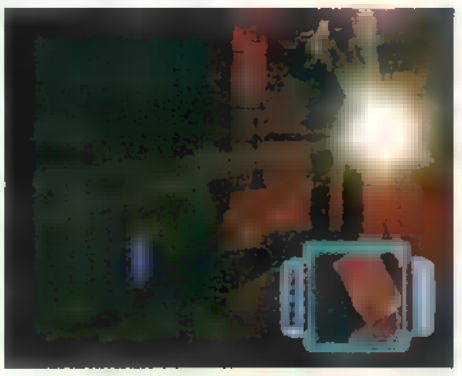
Stolen

Megjelenés március 22.

PC CD-ROM | PlayStation 2 | Xbox

Mindig külön ajándék, ha végre olyan játékról eshet szó, melynek hőse nem valami izomagyú csávó, hanem egy dögös cicamica. A Stolen főszereplője képességeit tekintve kicsit Sam Fisherre hasonlít (Splinter Cell), kicsit Snake-re (Metal Gear Solid), de van egy behozhatatlan előnye: nő. Ő Anya Romanov, és azonnal ■ szívünkbe zártuk. Foglalkozására nézve tolvaj a drága, ami azért is jó, mert ■ udvarlási szakasz idején nem igényli hogy csincsillát vásároljunk neki, majd lop magának, ha akar – de további randi-trükkökért inkább vessetek egy pillantást tanácsadó rovatunkra. A leány egyébként nem csak szép, de ügyes is: fut, ugrik, gurul, kúszik-mászik-függeszkedik és valószínűleg még a felemás korlát sem hozza zavarba.

Harc esetén általában ■ lopakodós megközelítést választja, de ha úgy adódik, szerteszéjjel lő mindenkit. A sztori egyszerűnek tűnik, de még akár jó is lehet: Anya épp rossz helyen fosztogatja a malacperselyt, ám egyszercsak meglátja, amint... vagy meghallja, amint... A lényeg az, hogy csúnya dolgokba keveredik és menekülnie kell.



GamePro társkereső rovata

Hogyan szólítsd le... ezúttal Anyát (Stolen)

- Lopd ki ■ tárcát ■ zsebéből, és bókolj neki azzal, hogy az igazolványképén mennyire hasonlít Trinity-re ■ Mátrixból.
- Dicsérd meg ■ szexis bőrcuccát, és kérdezd meg, hogy csak a gyertyacsepegtetős, ostorozós estékre bukik-e.
- A tolvaj csajok arra gerjednek, ha randi közben együtt loptok valahol, mondjuk csokit, vagy kekszet. Ha nem kapnak el, a tiéd ■ szíve.
- Ne mond azt, hogy ellopta szívedet, mert úgyis letagadja, ilyenek ezek mind.
- Ha átölel, figyelj ■ belső zsebedre!
- Lágyan suttogd ■ fülébe, hogy „Anya csak egy van!"
- Ha végképp el vagy már Anyátlanodva, tegyél ■ magadért, és lopj neki valami nagyon értékeset, amitől ismét felélednek majd ■ Anyai ösztönök.
- Ha esküvőtök lesz, figyelj, hogy miközben felhúzod a gyűrűt az ujjára, nehogy lehúzza ■

Sudeki

Megjelenés PC május 25. Xbox megjelent

PC CD-ROM | Xbox

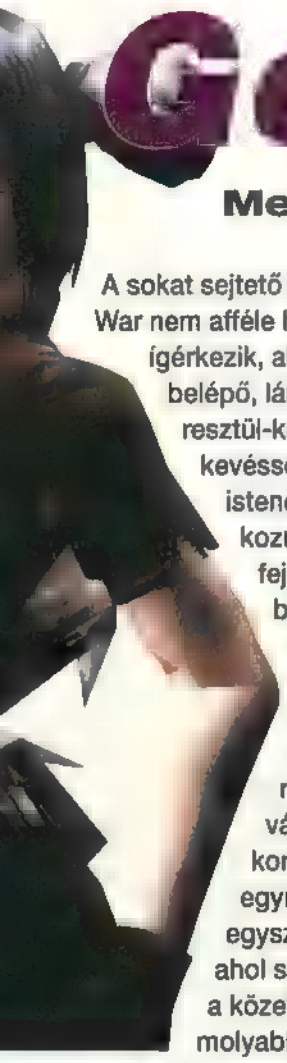
Az Xbox tulajdonosok most nyugodtan pihenhetnek, hiszen ők már feltehetően nagyon is jól ismerik ■ Sudeki nevet, legalábbis az RPG-érzékenyek egészen biztos. Bizony, ez a játék már tavaly nyárom kifutott konzolon, és talán a kellően hangos sikernek köszönhetően végre ■ PC-s port is hamarosan elérkezik, kis híján egy éves késéssel. A Sudeki a Climax nevű csapat terméke, ami azért érdekes, mert ■ brigád eddig más stílusban alkotott (MotoGP, Rally Fusion), tehát egészen új fába vágták azt a bizonyos fejszét, és meglepően jól dőlt a fa. Úgymond. A PC-s verzió nem sokban különbözik majd elődjétől, nyilván az irányítási rendszert alakítják át kicsit, de ■ grafikai megjelenítés (amely konzolon elképesztően gyönyörű volt, ódákat zengett a szaksajtó is az első videók láttán) várhatóan nem szenved csorbát. Ami ■ játékmenetet illeti, némileg érezhető lesz rajta ■ konzolos mellékíz, vagyis egy teljesen lineáris forgatókönyv szerint kell majd végighentelnünk magunkat egy abszolút real-time kalandon, először egy, majd később akár négy karaktert is irányítva, fejlesztgetve. Külön érdekesség, hogy amolyan Max Payne-es csavarként ■ „Pause" gomb használata helyett csupán lassíthatjuk az időt, és így vehetünk magunkhoz életerőt, vagy éppen varázscuccokat a harcok közben. Tehát a Sudeki nagy mértékben az akciójátékok vonalát követi, amolyan light RPG beütéssel, de ■ a PC-s szerepjátékok színes világában simán elfér, sőt, szükség is van rá, elvégre erre is van igény. Mindenesetre ■ dögös grafika, a hosszúnak ígérkező játékmenet, ■ 65 féle ellenség, ■ fejleszthető karakterek és tanulható támadások elég jó érvnek bizonyulnak, hogy az ember fejest ugorjon ■ Sudeki világába, főleg, ha könnyed szórakozást remél.

XXX

Ismét jelentkezik a GamePro erkölcsi kommandója, hogy fényképes bizonyítékokkal igazolja elméletét, miszerint a mai játékok nemcsak az erőszakot és a brutalitást csempészik galamblelkű generációnk mindennapjaiba, hanem öncélú pornográfiával rombolják szerzetesi életünket. A Doom III botrányos felvételén jól látható, ahogy két férfi félreérthetetlen módon ferdíti a hajlamot, szégyentelenül elmerülve a XXI. század szabadszellemű szexuális forradalmában. Persze a napszemüveg viselete arra enged következtetni, hogy szívük mélyén ők is szégyellik tettüket, de már késő, az álca nem ment meg senkit, a cenzúra keze ökölként súlyt majd le minden szédelgőre, hála a GamePro éber jelenlétének. Vége a laza erőszak mögé bújtatott szabad szerelemnek! Két hét múlva ismét a nyugalom megzavarására alkalmas képriporttal jelentkezünk. Maradjanak velünk!

God of War

Megjelenés nyár



A sokat sejtető címéhez méltó módon ■ God of War nem afféle habkönnyű nyáresti mulatságnak ígérkezik, ahova fiúknak egy üveg üdítő a belépő, lányoknak pedig egy tál süti. Keresztül-kasul beutazzuk a görög mitológia kevéssé ismert sötét és brutális oldalát, istenekkel és legendás lényekkel találkozunk. Akiket mind jól lecsapunk. A fejlesztők iszonyatos zúzást ígérnek, bár játék közben (pihenésképpen) néha nem csupán mások fejét kell törnünk, hanem a magunkét is, mert találunk ravaszdi feladványokat. Elképesztő menynyiségű speciális mozdulat közül választhatunk, melyeket szinte korlátlan variációban linkelhetünk egymás után – és itt nem csak valami egyszerű TPS-bunyóra kell gondolni, ahol sokadrangú szempont a közelharc, hanem ■ legkomolyabb verekedős cuccok (Tekken, Virtua Fighter) szintjén animált összecsapásokra. Sőt, igazi harcos létünkre még ■ mágiával is megpróbálkozhatunk: ha megszerezzük Medúza fejét, lebéníthatjuk vele áldozatunkat és belecsaphatunk egyet Zeusz villámával. Aztán felszeletelhetjük Árész kardjával, mert jó ez ■ mágia, de biztos ami biztos.

Mashed: Fully Loaded

Megjelenés április

Volt aki csak csendesen kacarászott a Mashed első részén, mások egyenesen a tavalyi év legaddiktívabb játékának kiáltották ki. Mi valahol a kettő között foglalnánk állást: jó volt az, de lehetett volna jobb is. Majd most! Jön ■ második rész, szebb grafikával (ráfért), jobb kamerakezeléssel (nagyon ráfért) és persze számtalan apróbb játékmenetbeli finomítással: több autó, több felvehető extra, több fegyver... Mert ugye ez az autóverseny nem ám olyan „nyomom ■ gázt, yeah első lettem" mint ■ többi, hanem ■ icipici autóinkat brutális fegyverekkel szerelhetjük fel, majd szerteszéjjel lőhetjük ■ többi kedves sporttársat. Kérdezzétek csak meg aput, emlékszik-e ■ Megarace-re... majd biztos mesél – na ez is olyan. Eltekintve attól, hogy még brutálisabb, de az a jó. Ismerjük el, ■ Need For Speed-sorozatból mindig is úgy hiányzott, hogy légicsapást kérhessünk az előttünk haladókra, mint egy falat kenyér.

WTF?!

Még nem tudjátok, nem is sejtitek, mi vár rátok a kinti világban. Gyakran a gamereket nézik hülyének, pedig a nagybetűs élet is tartogat számtalan megdöbbentő meglepetést, íme tehát a heti gyűjtemény az Isten Állatkertjéből.

Fényre csúnyultak a lányok

Az antwerpeni piroslámpás negyed alkalmazottai megdöbbenve tapasztalták, hogy az eddig oly hatásosan tönkretett, leamortizált utcai világítást modernre cserélték. Hirtelen a nagy világosságban, a félhomályban még szépnek tűnő hölgyek is randák lettek, így a mulatni járó urak libidója is csökkent, ezért kérvényezték az önkormányzattól, hogy állítsák vissza az eredeti állapotot, vagyis a jótékony félhomályt. A város vezetősége nem volt rest és rögtön intézkedett, így a fényeket visszaállították nőbarát üzemmódba, és a vaksin tapogatózó férfiak végre visszakaptak az illúziót, amihez annyira ragaszkodtak.

Hógolyót vegyenek!

Egy texasi hoko árverésre bocsátott egy hógolyót az e-bay internetes aukciós oldalon, átszámítva 3,5 millió forintos áron. Elmondása szerint a több mint 100 éve nem esett hó lakó helyén, és ez még a helyi lakosokat is meglepte, akik közül sokan még soha nem láttak a havat élőben. Ezt a különleges természeti tünemény – mármint a havat – így akarta a történelem számára megőrizni. Ha valaki rászánja magát, hogy ennyi pénzért hógolyót vásárol, annak szívesen küldünk egy „hülye vagyok, üsetek" kitűzőt.

Minden, amit tudni kell az önkielégítésről

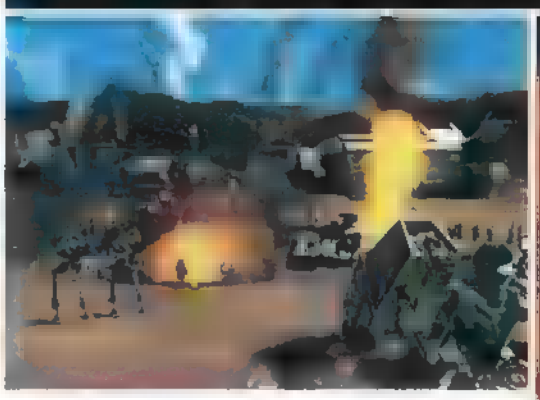
A kanadai Ottawában Daryl Clark egy hagyományos reggelen úgy döntött, hogy önkezével vet véget kínzó vágyainak, csak éppen arról feledkezett meg, hogy ezt éppen az ablak előtt teszi. A szemben lakó dőzsös asszony persze azonnal kiszúrta a polírozást, és feljelentette a férfit. Első fokon Clark négy hónap börtönt kapott, de – talán jogosan – úgy érezte, hogy ez kicsit sok egy laza rázásért, és fellebbezett. Végül a legfelsőbb bíróságnak kellett foglalkoznia az üggyel, ahol kiderült, Clark nem direkt mutogatta magát, tehát nem bűnös, csak legközelebb jobb lenne, ha elhúzná a függönyt, ha kedvet kap magához. Ártatlan szégyen.

KÉRDŐÍVET KITÖLTENI ÉS VISSZAKÜLDENI!

PC CD-ROM

Star Wars Empire at War

Nem sok csaj szereti a Star Wars világát, de én (ebben is) a kivételeket erősítem. Csak a lázadók borzalmas narancssárga kezeslábasát és Leia hercegnő vérciki hajfonatát ne kelljen néznem. Az Empire at Warban nem kell, tehát jó lesz a játék…



Vagy nem. Hiszen volt már rá példa, hogy akkorát bukott ■ nagy hírű kiadó egy Csillagok Háborúja-adaptációval, hogy ahhoz képest Castro múltkori performansza maga volt ■ megtestesült kiegyensúlyozottság. Ráadásul az is stratégiai játékkal történt, nevezetesen a Force Commanderrel. De ne is vesztegessünk több szót csórikámról, inkább lássuk, mivel próbálják kiköszörülni a cég nevén ejtett csorbát!
Egyfajta vegyes salátával, ugyanis az Empire at Warban a bolygók felszínén és ■ csillagok között egyaránt bulizhatunk. Érdekes gondolat, hogy az egész játék egyetlen rendszert alkot, azaz ugyan- ■ a kezelőfelület szemez velünk akkor is, ha

az univerzum meghódítása

érdekében csapatátirányítást hajtunk végre, s akkor is, amikor kommandós rajtaütést végzünk egy a bolygó védelmét energiával ellátó központ ellen. A sztori két évvel ■ negyedik rész, ■ Csillagok Háborúja – Egy új reménység előtt kezdődik. Ahogy haladunk előre ■ játékban, sorra bukkannak fel ■ moziból „örökölt" jelenetek. A felszíni csaták során sok ismerős szituációba csöppenünk majd. Például ■ birodalmiakkal megpróbálhatjuk elkapni ■ Hoth jeges világáról menekülő Lázadókat (bár Han Solóért igazán kár lenne...). De olyasmit is ígérnek ■ fejlesztők, amivel a filmvásznon nem találkozhattunk. Ezek amolyan „mi lett volna, ha..." helyzetek, amelyeket biztosan örömmel vesz minden rajongó. Én például örülök neki, hogy olyan lehetőség is lesz, hogy ■ Lázadók nem futnak fülüket-farkukat behúzva, hanem betáraznak, és várják a rohamosztagosokat. Ezt nevezem én férfias viselkedésnek, nem az alamuszi taktikázást, sunnyogást. Nincs igazam ☺?
Nem csak a küldetéseknél és előre elkészített csatáknál mutatkozik meg az, hogy a készítők igyekeznek minél pontosabban visszaadni ■ Csillagok Háborúja világát. A taktikai trükkök témakörében is találunk „régi ismerőst". A lépegetőket például a játékban is ugyanúgy

gúzsba köthetjük egy kábellel,

mint ahogy az a Birodalom Visszavágban történt. (Épphogy azt nem mondja ■ buta gépezet, hogy „üss még, üss még!", mint egy ócska szado-mazo filmben.)
A képeket nézegetve kiderül, hogy nem csúnya játékkal van dolgunk, ráadásul egyiken feltűnik egy igen vicces jármű, a Tie Fighter felszíni megfelelője, a Tie Crawler. Bár, egy olyan világban, ahol játékmackónak kinéző, kőkorszaki technikát használó szőrcsomók végeznek a sokéves kiképzésben részesült, hipermodern technikával felszerelt birodalmi rohamosztagosokkal... nos, ott nem tudok semmin meglepődni. De nem is kell logikát keresni ebben, hiszen ez egy mese, ami arra való, hogy beleéljük magunkat és élvezzük. Ennek fényében talán kitalálható, mit is várok a játéktól. Azt, hogy mesésen jó legyen.

LUCY FAIR SZERINT

TÍPUS csillagos-háborús-egységgyártós-stratégia
MEGJELENÉS bizonytalan

Cold Fear

Képzeld el, hogy ott vagy az óceán közepén egy égő roncshajó fedélzetén, hatalmas vihar van és mindenhonnan élőhalottak bújnak elő... A legtöbben ilyenkor feladnák, ám Tom Hansent, a Cold Fear főszereplőjét nem ilyen fából faragták...

Emlékeztek az Alone in the Dark-ra? A paráztatós horrorsorozat negyedik részének (Alone in the Dark 4: The New Nightmare) fejlesztői új játékon munkálkodnak, melyben egy partőrt alakítunk, aki társaival együtt a Bering-tengeren végzi mindennapi robotját. Egy elhagyatottnak tűnő orosz hajót találnak, márpedig ez gyanús. Egy kisebb csapat ■ fedélzetre száll, ahol minden mocskos és véres. A hirtelen előkerülő orosz katonák pedig nem igazán vendégszerető csókák, ugyanis

fél pillanat alatt

lemészárolják Hansen összes társát. Mivel nem sokkal ezután óriási vihar tör ki, hősünk számára már nincs visszaút. Egyedül, az idegbeteg módjára lövöldöző orosz katonákkal egy roncshajó fedélzetén, miközben tombol ■ vihar: lehet ennél rosszabb? Lehet. A katonák ugyanis nem véletlenül kattantak be: hamarosan élőhalottak támadnak ránk, hogy Hansen friss, vitamindús húsából táplálkozzanak. Resident Evil: gondolom mindenkinek ■■ ■ két szó ugrik be. Nos, ■ készítők kézzel-lábbal tiltakoznak, hogy a konzolon és PC-n is nagy sikert aratott túlélőhorror stílusába skatulyázzák őket. Amikor például meghallják a „zombi" szót, akkor rögtön idegesek lesznek: „Azok kérem nem zombik, hanem élőhalottak, értem?" Persze a Cold Fear azért le sem tagadhatná, hogy echte túlélőhorror, hiszen ugyanúgy fix nézetekben kell kavarnunk és a harc mellett találkozunk ■ logikai feladványokkal is. A játék persze bővelkedni fog

véres és gusztustalan

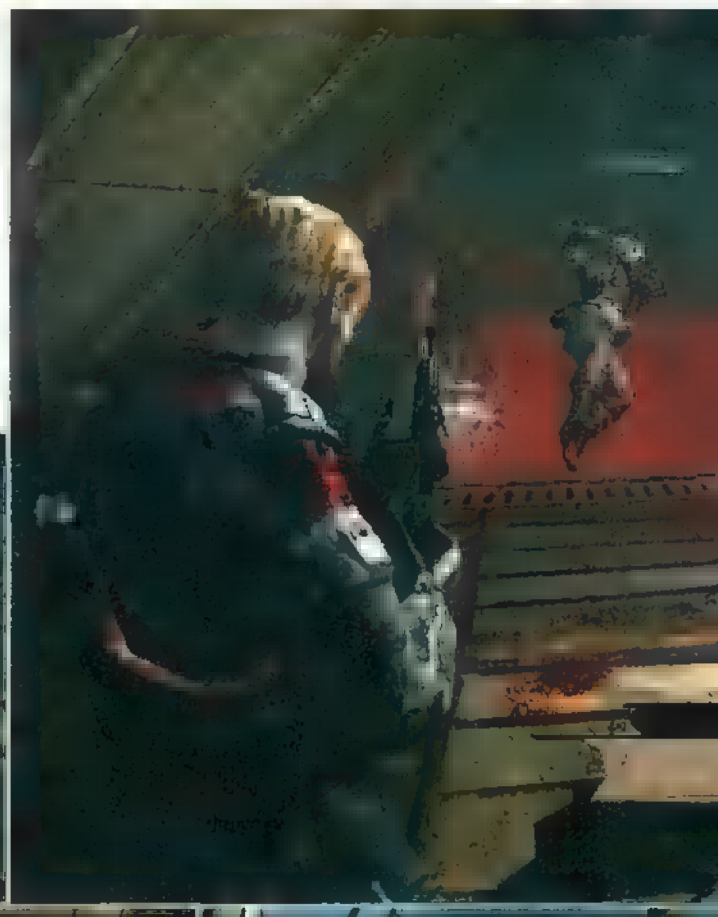
jelenetekben, sőt, a tengeribetegek még rókázhatnak is egy jót, ugyanis ■ készítők a lehető legreálisabbra akarják csinálni ■ hullámzás effektet is. Az akciórész is igen durva lesz: ha például fejbe lövünk egy többé-kevésbé élő ellenséget, akkor gejzírként fognak fröcsögni a vér-, agy- és csontszilánk darabkák. *(Soha többé nem ülsz mellém az ebédlőben, soha – 42)* Hogy ebben a meghitt látványban minél közelebbről gyönyörködhessünk (no meg ■■ irányítás is könnyű legyen), harc közben egyfajta „közelített" nézetbe kerülünk: Hansen válla mellől kényelmesen célozhatunk az élőhalottakra. Hogy ez a nézet mennyire lesz használható, azt majd meglátjuk...

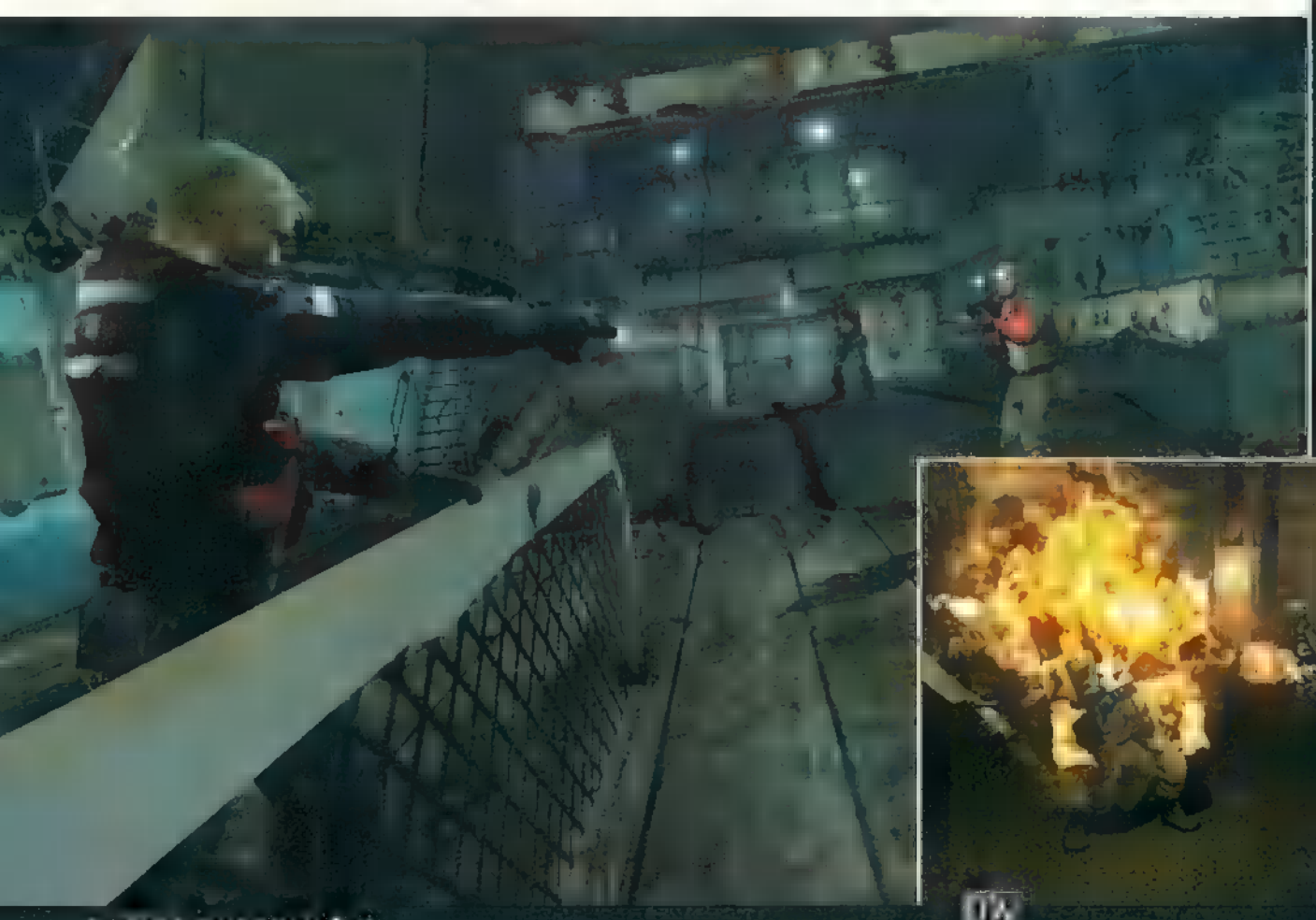
A Cold Fear igazi nagyon parásnak tűnik, egy kicsit „A Dolog" című filmre emlékeztető sztorival és jó kemény jelenetekkel. Már csak az ■ nagy kérdés, hogy a fix kameranézeteket mennyire tudják jól megcsinálni ■ Darkworksös skacok (meg olyan ósdi már ez ■ technológia...), illetve az irányítás eléggé kezelhető lesz-e. Ha minden működik, szerintem tavasszal jól elleszünk vele, amíg PS2-re is megjelenik ■ Resident Evil 4...

SANYI CHIBA SZERINT

...bevallom, nem egyedül az irányítás és a kamera ne...

TÍPUS túlélős, horroros, lejós – ha jó
MEGJELENÉS PC márc. 4. PS2 márc. 4 Xbox márc. 4.



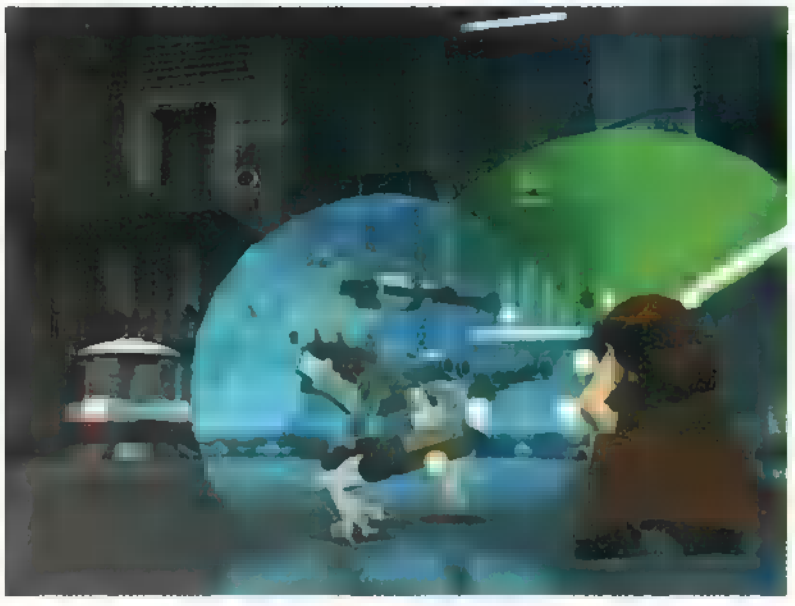


Lego Star Wars

Megjelenés április

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Két legnagyobb gyermekkori kedvencünk egyesíti erejét! Mert ugyebár mi is a legjobb időtöltés egy csinos lánnyal egy esős délután, ■ kandalló lobogó tüze előtt elheverve ■ szőnyegen? Könnyű kérdés volt, természetesen a Lego! Most képzeljétek el ugyanezt ■ sok kis műanyag ize nélkül, ám számtalan, Star Wars-ból ismert kedves arccal feldobva... ez már olyan szép, hogy elképzelni is nehéz. Már most vannak, akik szerint ez lesz minden idők legjobb Star Wars-játéka: Lego-figurákkal küzdhetjük át magunkat az első három epizód kalandjain *(melyik első három? – Dr. Spock)*, akció-, ügyességi és gondolkodós részeken. Több, mint harmincféle karaktert irányíthatunk, Anakin Skywalkertől kezdve egészen Dooku grófig, minden szereplőnek meglesz a saját különleges képessége, melyet használnunk kell a továbbjutáshoz, úgyhogy mindig jó kis agymunka lesz kiötleni, hogy kivel is érdemes nekilódulni egy-egy feladatnak. Ami pedig ■ legklasszabb: cimboránk menet közben bármikor bekapcsolódhat vagy kiszállhat, az egész játékot végigtolhatjuk egymagunkban, de többen is. Négy évesnél idősebb olvasóink, akiket már nem fenyeget az a veszély, hogy véletlenül lenyelnek néhány (drága pénzért vásárolt!) Lego-alkatrészt, készüljenek!

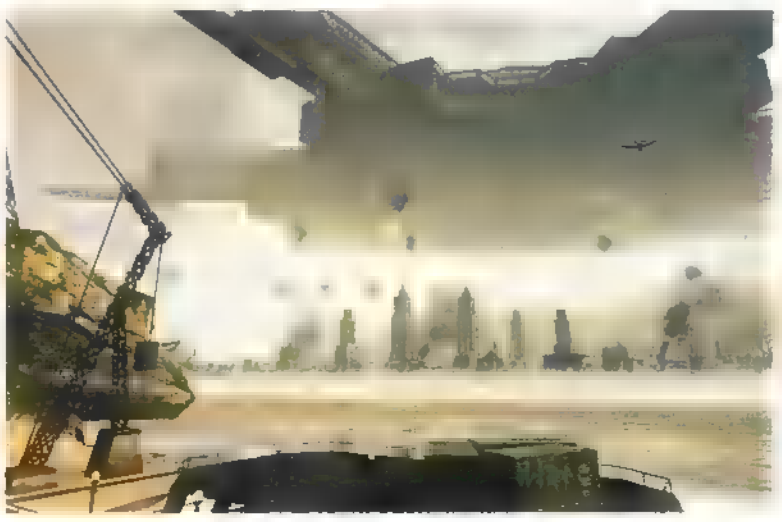


Stargate SG-1

Megjelenés ősz

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

A Stargate SG-1: The Alliance egy olyan ritka folyamatot takar, amit ritkán lát az ember, vagyis adott egy remek sci-fi mozifilm (Kurt Russel lezseren macsós kommandójával és egy megdöbbentően kitűnő sztorival spékelve), amiből aztán készül egy kellemes sorozat (tényleg, lássuk be ritka az olyan filmből készült sorozat, amitől ■ verjük a fejünket a legközelebbi téglarakásba), és aztán érkezik egy játék, ami nem a nagyfilmre, hanem kimondottan a sorozatra épül. Több buktató is lehetne ■ sikersztoriban, de most nincs, és ezért feltehetően az összes rajongó világszerte most rózsaszirmokkal borítja be otthoni JoWood Productions szentélyét. 2005 végén ugyanis elérkezik hozzánk is a Stargate SG-1: The Alliance néven futó FPS, amely a hazánkban is nagy sikerrel futó sorozat játékadaptációja lesz, ráadásul nem is piskóta kivitelben. Az alkotók elmondása szerint brutális, Unreal 2.5 grafikai motor köhögi ki majd ■ látványt, és mind a single-, mind a multiplayer téren erősen izmoznak a jómunkásemberek, vagyis ■ rajongók most jó eséllyel pályázhatnak a "Na, ma végre nem csalódtam hatalmasat" díjra, ha türelmesen kivárják az év végét. Bár a JoWood Productions nem ontja az infókat, annyit azért kinyomoztunk, hogy az FPS vonal bővelkedik majd taktikai elemekben, és ■ sorozatból ismert összes arc (igen, itt a színészeket is beleértjük, autentikus alkotás lévén) jelentős szerepet kap ■ játékmenetben is. Így hát ■ megszokott vérengzésen kívül minden küldetésben több feladat is vár ránk, és sztárvendégeinkre egyaránt, de a multiplayer vonal is erőlteti majd a színes kínálatot, feltehetően nem fogunk unatkozni. A sorozatból ismert lények is megjelennek majd, mint ellenfelek, és járműveket is használhatunk (meg nem erősített információk szerint ■ Prometheus, ■ F-302, és ■ Goa'uld illetve Asgard hajók is feltűnnek), szóval tessék nyugodtan kezeket tördelni, lesz itt Kánaán minden platformon, csak még egy kis idő...



NET ajánló

A világ egyik legbetegebb oldala

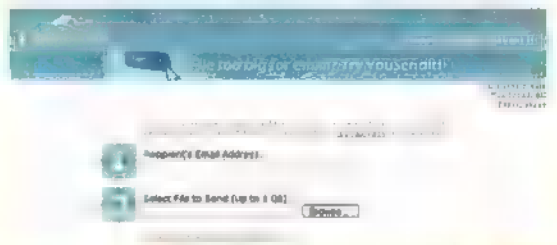
www.rathergood.com

Erről a produkcióról nehéz józan emberi szavakkal mesélni, ezt egész egyszerűen látnotok kell! Ha érdekelnek a viking macskák, ■ elmeháborodott egerek, meg szeretnétek ismerni a félős fiú történetét, vagy éppen kíváncsiak vagytok a roppant egyszerű Blode kalandjaira, akkor irány a net, és a Rathergood oldala. Elmebeteg flash animációk mindenkinek, aki ■ lelke mélyén őrültnek tartja magát. Józan gondolkodású, értelmes embereknek szigorúan tilos!

Nem kell több nagy email!

s17.yousendit.com

Ugye Ti ■ birjátok elviselni, amikor ■ haverok 8 megás MP3-at csatolnak egy e-mailbe, és átküldik jókedvűen, mit ■ törődve azzal, hogy a levelező-programotok zokogva kotorja le, ha nem fagy ki közben. A YouSendIt oldala ■ ilyen nehéz esetekben kellemes segítség lehet. Akár egy gigányi anyagot is lehet csatolni, amelyet a gép egy szerverre tölt fel, és a célszemély csak egy linket kap, ahonnan egy hétig bármikor le tudja tölteni ■ adott cuccot. Zseniális ötlet, bolondbiztos, érdemes kipróbálni.



PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Akarsz egy szabad szombat estét? Remek alkalom, hogy eltessékeld a szülőket a városból, egészen pontosan Gödöllőre (ha éppen gödöllői vagy, úgy bocs), ahol is 2005. február 26-án 16 órakor - "A Rózsa és a Lepke - gobelin a gödöllői művészteleppen" címmel – Mátéfy György restaurátorművész előadására kerül sor a Gödöllői Városi Múzeumban (2100 - Gödöllő, Szabadság tér 5.). A művészetekre nyitott ősök valószínűleg örömmel ülnek majd kocsiba, hogy művelődjenek, így délután 4-től néhány órán át szabad a kéró, lehet hozni a csajokat, vagy a LAN-partihoz szükséges haven állományt.

Te meg ide gyere!

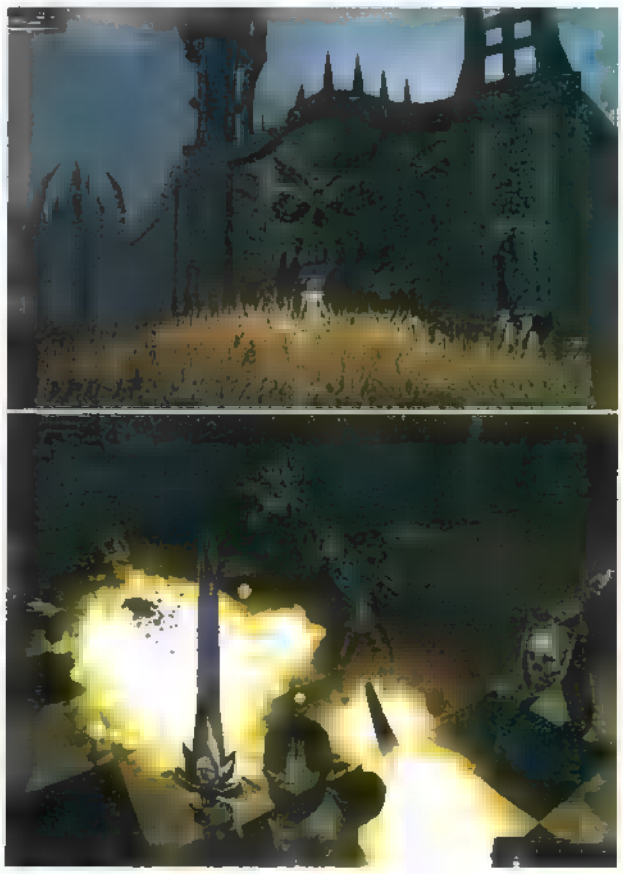
Ha tudni szeretnéd, hogy mire is képes az ember a hangjával, akkor feltétlenül menj el Bobby McFerrin szóló koncertjére, amely 2005. február 20-án 19:00 órakor kezdődik a Budapest Kongresszusi Központban (XII. Jagelló út 1-3. Tel.: 372-5429), és ez az a hely, ahova akár a szüleidet is viheted, mindenki érezni fogja a műsorát elsöprő muzikális katarzist. Tökmindegy milyen zenét kedvelsz, Bobby McFerrin egyetlen mikrofonnal is fog venni a lábadról, pusztán az ősi emberi hangszer (a torok - kérlek nem azonnal szexista módon félreérteni) erejével. Nagy kuckós az öreg, irmi kell!

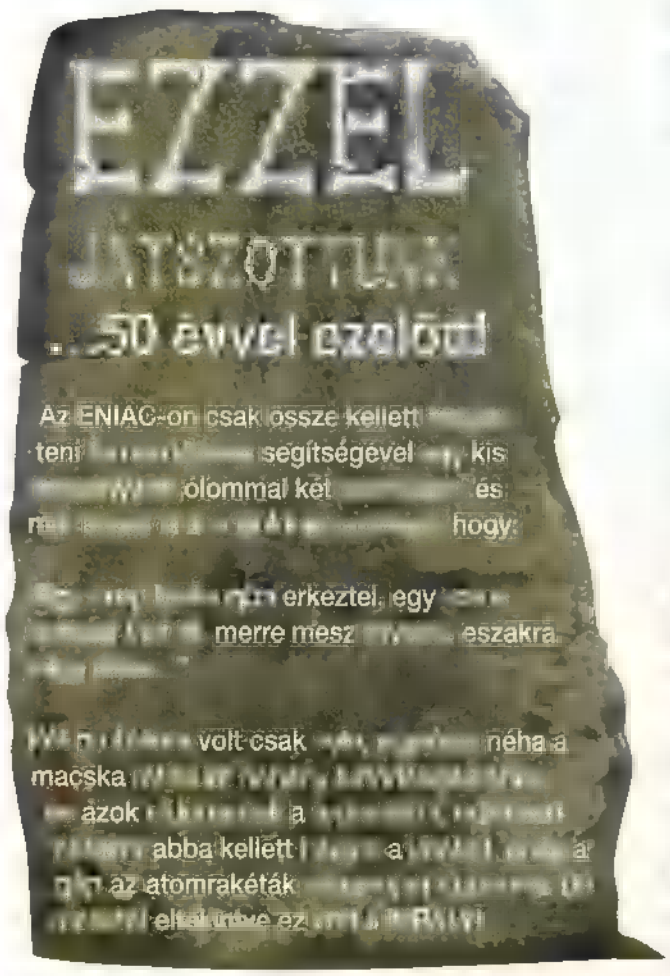
Dungeon Lords

PC CD-ROM

Megjelenés április 20.

PC-n ■ szerepjátékoknak teljesen másféle hagyományai vannak, mint konzolon: ■ japán RPG-khez képest ■ Dungeon Lords tipikus „nyugati" játék. Sárkányok, lovagok, mágusok – senkinek sincs lila haja. Vagy ha igen, legalább nem dicsekszik vele. Bár a játékot akció-RPG-ként harangozták be, még lehet jó – a műfaj ugyanis elég nagy bukásokat képes szülni, főleg ha az „igazi" szerepjáték elemeket teljesen lebutítják. Szó se róla, nehéz jól eltalálni hogy mi is kell ■ népnek, mert elkel ■ szünet nélküli zúzás, de a szerepjátékosok elvárják az összetett karakterfejlődést és a számtalan egyéb apró részletet is. Egy rakás akció-RPG inkább csak ■ dögunalmas hentelésről szól, a Dungeon Lords megpróbálkozik a lehetetlennel: irányítása egyszerű, akár FPS módban is játszható és van itt minden, ami csak kellhet a nagy kalandhoz. Számtalan fegyver, szörny, varázslat, hatalmas bejárható világ kastélyokkal, erdőkkel, föld alatti katakombákkal – meg mindennel. Na jó, még mielőtt kiderülne, hogy tán ez is csak egy tucat-fantasy lesz, gyorsan lépjünk tovább.





Hogyan villants?

Heti témánk: ■ hi-tech órák

Az ember azt hinné, hogy az órák csupán arra jók, hogy megtudjuk, mennyi a pontos idő, de ma már ez kopottas felfogás. Az ember örülhet, ha egyáltalán le tudja olvasni ■ időt egy újgenerációs karóráról, viszont számtalan más lehetőséget nyújtanak ezek a kütyük, hogy pozőrködhessünk. Lássuk a tippeket!

1 Állítsd be az órát, hogy minden egészkor jelezzen, lehetőleg minél érdekesebb módon. Egy ilyen eset remek alkalom, hogy bemutasd a haveroknak, mi is van a karodon.

2 A beépített lámpával világíts óra közben a tanárnő ékszereire, az így keletkező fényár remek lehetőséget nyújt az esetleges menekülőhöz felelés elől.

3 A beépített vérnyomás és pulzusmérőt használd csajozáshoz, hiszen orvosi tényekkel tudod bizonyítani, hogy a bige megdobogtatta a szívedet.

4 Ha az órád törhetetlen, nyugodtan csinálj élő showt extrém tesztekkel fűszerezve: dobd ki az ablakon, mártsd vízbe, tedd a legkövérebb srác feneke alá! Ha az óra továbbra is sértetlen, ■ többiek elismerően kacsintanak majd. Ha az óra bedöglött, lapozz a „Hogyan hazudjunk anyánknak hihetően" rovathoz...

PC HÍRZ

NEWS

Akik szeretik

The Adventure készült most mi tettük, első a Were fordítás a mai már kicsi "Tíz aki nem ám" a hazai

sem erősítette neve lesz a az ellátott Az érezték, tűnik a 4 sem az

Bár az 24-én a kézi a mi kénytelenek nem a kacag, zakatolnak a Aki várni és ezer távira nyitót, az első UMD a

Akiket hallottak a testesült csak Gate: és ami már sokkal a UB most mobilokon az

JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ!

CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET EZ AZ ÉRTÉKES JÁTÉKCSOMAG AZ ECOBIT JÓVOLTÁBÓL!

06-90-633-311

KÉRDÉS:

Hány Grand Theft Auto (GTA) játék került be az általunk választott húsz Easter Egg közé?

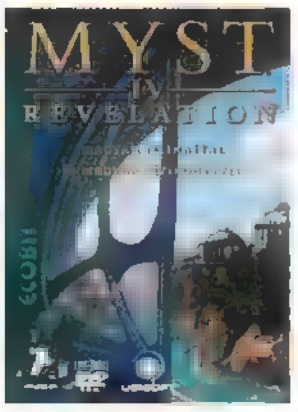
GP A – 1
GP B – 2
GP C – 3

Küldd el a helyes választ (GP A, GP B, GP C) a **06 90 633 311** telefonszámra.
Az SMS elküldésének határideje
2005. március 17.

(Az SMS díja 240 Ft + ÁFA - mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról!)
Az SMS rendszer működtetője ■ D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 06-1-264-2443; E-mail: info@lax.hu; Internet: www.lax.hu

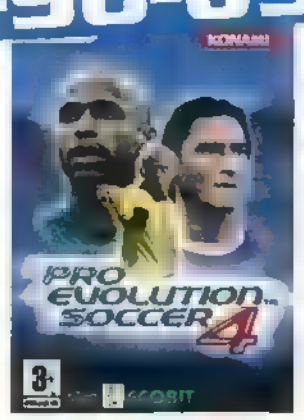
ECOBIT

Ecobit Rt.:
Cím: H-1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel: 06-1-478-0910
E-mail: sales@ecobit.hu
Web: http://www.ecobit.info

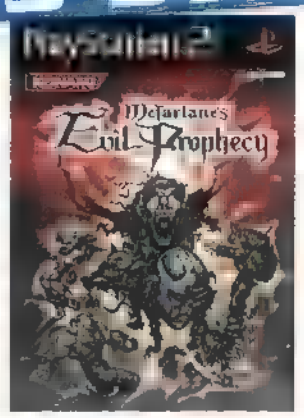


Myst IV Revelation - PC
MAGYAR FELIRATTAL ÉS MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!
Kaland. Rejtély. Szépség. Árulás.
Minden idők legnagyobb kalandjáték sorozatának új epizódjában fel kell kutatnunk egy család múltjának szilánkjait, és találkozunk Myst két teggonoszabb cselszövőjével.

Silent Hill ■ The Room - PC
Az álmából ébredő Henry Townsend egy rémlátomás kellős közepén találja magát, amikor megmagyarázhatatlan módon csapdába esik saját otthonában. Új Silent Hill-kaland, váratlan és izgalmas fordulatokkal. A sorozat történetében először: váltakozó nézőpontú játékmód, túlvilági rengeteg és rémületes börtön.



Pro Evolution Soccer 4 - PC
Minden idők legvalószerűbb fizikája, ahogy a játékosok reagálnak és alkalmazkodnak ■ szituációkban. Használj cseleket és trükköket, hogy lerázd ■ védőket. Barátságos mérkőzések, kupaküzdelmek és ■ képesség, hogy saját álomcsapatot indíts a Mesterek Ligájában. Szédítően kidolgozott stadionok és visszajátszások.



McFarlane's Evil Prophecy - PS 2
Véget nem érő harc ■ képregények világában élő legendának számító Todd McFarlane által kreált sötét és rémisztő univerzumban. Elképesztő mennyiségű különféle szörny és rémség, akikkel csak négy, félelmet nem ismerő Démonvadász veheti fel a küzdelmet... Szállj be közéjük Te is!

GamePro

pjambo

habostorta.hu

Egy kattintás és tiéd a világ! *

ITT A HELYED!

GamePro

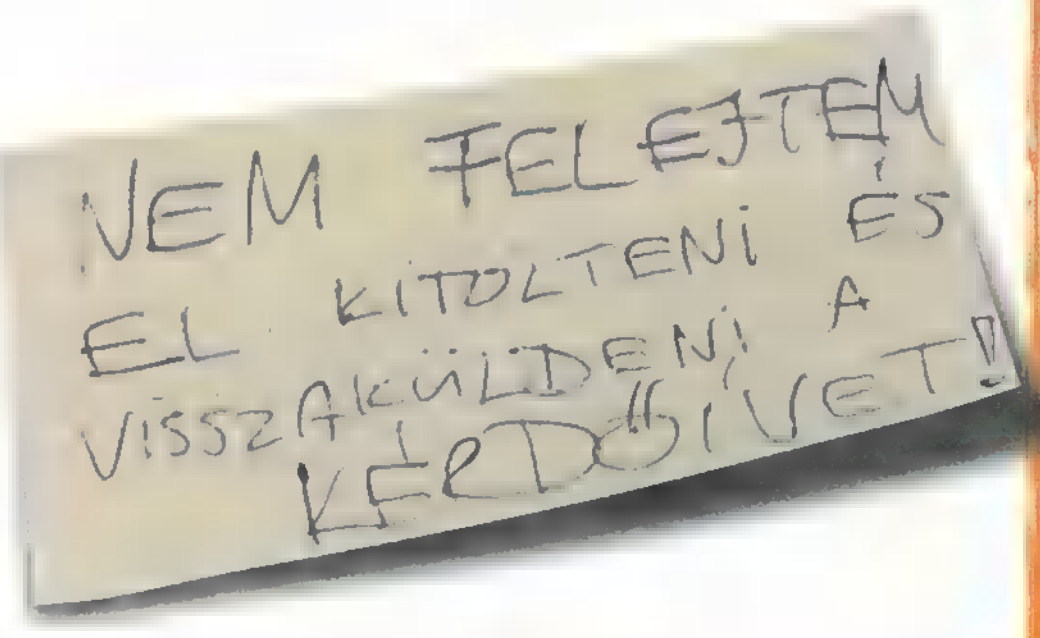
* Na jó, nem az egész világ csak egy csomó nyeremény! Most gyere: http://www.pjambo.hu

Turkálda

Szerkesztőségi kedvencek

Szeretett kollégáink ■ alábbi játékokkal múlatják éppen idejüket – ha épp nem ■ GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható, melyen hősünk a stufát nyomja.)

	Dr. Spock	Dr. Proton	Kis Lebo
1	Pikmin 2 (GC)	World of Warcraft (PC)	007: EoN (PS2)
2	Resident Evil Zero (GC)	Oddworld SW (Xbox)	Tekken Tag Tourn. (PS2)
3	Warhammer 40K (PC)	MGS3: Sneak Eater (PS2)	Silent Hill (PS)
4	GTA: San Andreas (PS2)	Painkiller: BOoH (PC)	Resident Evil: DC (PS)
5	Crazy Taxi (Dreamcast)	Timesplitters 3 (PS2)	Pinball Challenge DLX (GBA)



AMERIKAI PC-S TOPLISTA

1. Half-Life 2

Mr. Freeman továbbra is a ■ élén. Úgy tűnik, ■ sok „Év játéka" díj azokat is meggyőzte, akik eddig bizonytalankodtak. Vagy csak kedvet kaptak a Counter-Strike-hoz.

2. The Sims 2

Ugye senki sincs meglepve? Tán azért, hogy csak ezüstérmes. Sokan csak azért utálják a Sims 2-t, mert mindig ott tanyázik ■ toplistán és lenyomja kedvencüket...

3. The Sims Deluxe

...például ■ Sims első részét, mely így ■ harmadik helyre kényszerült. Szegény, szegény. Pedig ez egy igazi szeretetcsomag, mindenféle kiegészítővel.

4. World of Warcraft

Amerikában alig bírják el a szerverek a rengeteg játékost, ■ Blizzard be ■ vonta ■ játékot a boltokból. A többi MMORPG boldogan vállalna hasonló problémákat...

5. LOTR: Battle For Middle Earth

A Gyűrűk Ura stratégáknak szánt feldolgozása továbbra is vonzza azokat, akik inkább biztonságos magasságból néznék az orkok és ■ tündebündék összecsapását.

6. Halo: Combat Evolved

A Halo 2-láz felélesztette az első rész iránti érdeklődést is, de hogy toplistára került, egy közel két éves játéktól nem akármilyen eredmény... pedig annyira nem is volt jó.

7. Roller Coaster Tycoon 3

Továbbra is özönlik az ■ sok drága ember, aki egy reggel arra ébredt: ott rontott el mindent, amikor nem egy vidámparkban keresett munkát. Az utolsó esély.

8. Zoo Tycoon 2

Továbbra is özönlik az ■ sok drága ember, aki egy reggel ■ ébredt: ott rontott el mindent, amikor nem egy állatkertben keresett munkát. Az utolsó esély.

9. Call Of Duty

Ismét egy klasszikus. Mit keresnek ezek a toplistán? Az oké, hogy nemrég jött ki a kiegészítője, de most hirtelen mindenki CoD-ozni akar? Vagy mi van már?

10. Pacific Century Of Fight

Hehh, időmilliomosok. Aki napokat szán életéből arra, hogy valós időben vezessen repülőgépeket... Az igazi pilótákat ■ sajnáljuk, tele vannak zsével. És övék az összes stewardess.

Bottom 5

A hét bukása mellett mindig akad néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet ■ lapba. Egyrészt sokan még csipesszel sem fognánk meg ■ játék lemezét, másrészt minek kínozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak még a népszerű díjra. A százas lista alulról:

100. NRA Varmint Hunter
(1/10 – PC)

99. Atlantis Evolution
(2/10 – PC)

98. Premier Manager 2004/2005
(2/10 - PC)

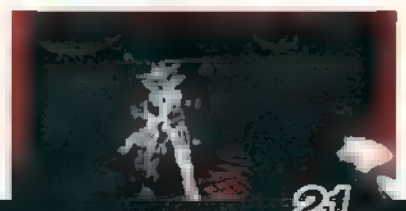
97. Blowout
(2/10 – Xbox)

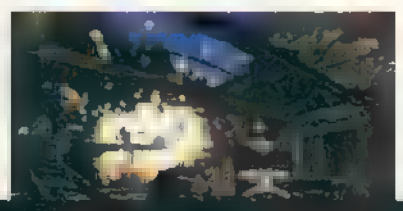
96. Fullmetal Alchemist and the Broken Angel

Mire várunk?

Amerikai megjelenések (február 18-március 3.)

	PC	PS2	Xbox
1	**Project Snowblind** (akció) március 4.	**■ Street 3** (kosaras) február 17.	**Oddworld: Stranger's ■** (akció) március 3.
2	**Close Combat: First to Fight** (csapatos taktikai akció) március 4.	**Harry Potter 3 Platinum** (akció-ügyességi)	**NBA Street 3** (kosaras) február 17.
3	**Star Wars: Republic Commando** (akció) március 4.	**Shadow of Rome** (akció) február 18.	**Constantine** (akció) február 18.
4	**■ Street 3** (kosaras) február 17.	**Constantine** (akció) február 18.	**Mashed Fully Loaded** (zúzós autós) március 4.
5	**Constantine** (akció) február 18.	**Mercenaries** (akció) február 18.	**Project Snowblind** (akció) március 4.
6	**Settlers: Heritage of Kings** (stratégia) február 18.	**Project Snowblind** (akció) március 4.	**Close Combat: First to Fight** (csapatos taktikai akció) március 4.
7	**Playboy: The Mansion** (stratégia) február 25	**Mashed Fully Loaded** (zúzós autós) március 4.	**Star Wars: Republic Commando** (akció) március 4.





Easter Eggs

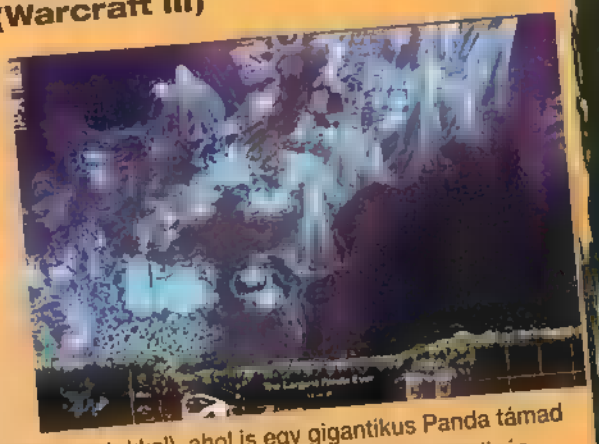
avagy mindennek vannak titkai

Régi szokás, hogy húsvétkor a szülők rejtéseket rejtenek el a kertben, amelyeket a gyerekeknek kell megkeresni. Ki hitte volna, hogy a játékszoftverek is folyamatosan húsvétot ünnepelnek? Vagy inkább csak ünnepélyes lelkű programozók?

A [illegible] egy [illegible] a szoftveres a [illegible] testében rejtett el, [illegible] értelemben véve tehát az Easter Egg [illegible] húsvéti meglepetés, amelyet már évek [illegible] a [illegible] vettek [illegible] titkos [illegible] hagyva [illegible] szinte minden alkalmazásban [illegible] a Word és az Excel [illegible] a rejtett [illegible] közös [illegible] az első [illegible] Warren [illegible] volt, [illegible] az [illegible] Adventure [illegible] hagyott [illegible] után. Persze mondanunk [illegible] kell, [illegible] hamarosan [illegible] divat [illegible] ma már nem [illegible] számítógépes [illegible] találhatunk [illegible] ilyeneket, [illegible] menet, vagy akár [illegible] is hagynak [illegible]

[illegible] a készítők [illegible] van, aki minden regényében [illegible] számot, vagy [illegible] ezt a jelenséget szintén Easter [illegible]. [illegible] az sem ritka, [illegible] internetes [illegible] is [illegible] talmaznak rejtett [illegible] részeket [illegible] [illegible] egy tucat [illegible] a vicc kedvéért készültek), [illegible] kutakodni. [illegible] ges [illegible] a [illegible] az Easter [illegible] nem kártékony [illegible] [illegible], bugok, céljuk [illegible] a szórakoztatás, illetve az alkotók titkos [illegible] funkcionálnak, en[illegible] több [illegible] minden [illegible] kiirtani [illegible] után [illegible] az [illegible] humorérzéke. [illegible], ne [illegible] felesleges [illegible] minket a [illegible] azok is [illegible] Easter [illegible] csak [illegible] meg [illegible] találni öket [illegible] meglepetések [illegible] a [illegible] áthágása. [illegible] ami kicsit [illegible] a [illegible] lelkesen vetette [illegible] magát [illegible] elkészítsük nektek a [illegible] Egg [illegible] tessék [illegible] miből!

20. Harc a legnagyobb Pandával
(Warcraft III)

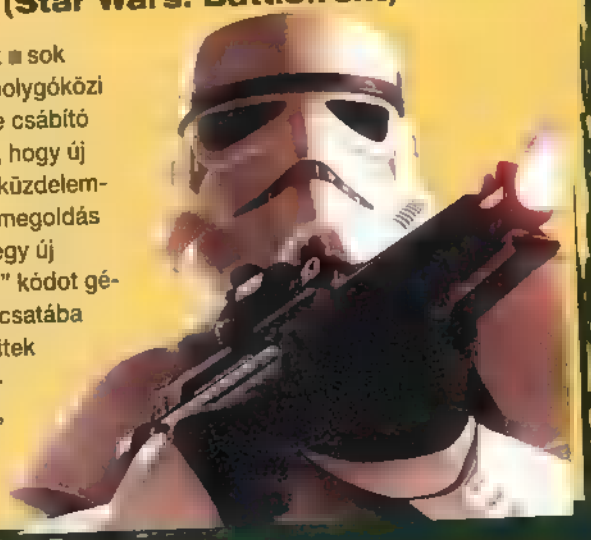


Ez inkább csak hasznos segítség, de érdemes kipróbálni. A Night Elf küldetések közül az ötödik epizódban (a barlangi labirintusban) az indulási ponttól nézve jobbra menjetek, egészen addig, amíg egy gombákkal és egy koponyával jelölt részhez nem értek. A „Force of Nature" varázslattal itt egy titkos ösvényt találtok (tele lesz csontokkal), ahol is egy gigantikus Panda támad rátok (Level 10...) aki csak szolidan a The Largest Panda Ever nevet viseli, és értékes ajándékot hagy maga után, ha elintézitek (Necklace of Spell Immunity).

19. A régi jó pukizós poén
(Rainbow Six: Rogue Spear)

Bár nem feltétlenül szükséges egy taktikai FPS-be a bugyuta rajzfilmes poén, de mi óhatatlanul is röhögtünk, amikor kipróbáltuk, hátha nektek is bejön. Játék közben hívjátok elő az üzenetküldési panelt, és írjátok be, hogy „silentbutdeadly" (idézőjelek nélkül, ez a további kifejezésekre is igaz). E[illegible]k után minden alkalmi[illegible]nál [illegible] harcosok csupán kényes szelekkel árasztják el [illegible]teret, és esetenként bele is halnak a bántó gázokba. Feltétlenül mentsetek, mielőtt ezt kipróbáljátok.

18. A makettek háborúja
(Star Wars: Battlefront)



Ha már nagyon unatkoznátok [illegible] sok háború közepette, és már a bolygóközi birodalmi népirtás elvesztette csábító varázsát, még van esély arra, hogy új dolgokkal szórakoztassátok küzdelemben megfáradt elméteket. A megoldás is elég egyszerű: indítsatok egy új profilt, és névnek a „Jub Jub" kódot gépeljétek be. Ha ezek után új csatába mentek, Ti is, és [illegible] ellenfeleitek is Ewok nagyságú csontvázként kezdenek csetepatézni, ami okozhat néhány kellemes percet [illegible] globális vérengzés közepette.

17. Fénykarddal rakétázni?
(Halo 2)

A Halo 2 multiplayer módban egy egészen új fegyvert lehet eszkábálni, csupán remek reflexek szükségeltetnek hozzá. Először is vegyetek magatokhoz egy üres rakétavetőt, és célozzatok be vele egy ellenfelet. Amikor a célkereszt pirosra színeződik, azonnal váltsatok át fénykardra, de szinte ugyanebben a pillanatban nyomjátok meg [illegible] tűzgombot is. Ekkor a fénykardból lesz rakéta, amely elszáll [illegible] ellenfélig, és kegyetlenül lekaszabolja. Vicces, brutális, bár teljesen felesleges poén.

16. Istenem, kicsinálták Kenneth-et!
(Black [illegible] White)

Na ez egy tipikus bújtatott poén, csak némi türelem kell hozzá, de szerintünk megéri [illegible] ráfordított mérhetetlen idő- és energiapocsékolást. Nem sokkal [illegible] játék kezdete után, amikor átértek [illegible] nagy kapun, látni fogtok három éneklő embert. Türelmesen várjátok meg, amíg befejezik dalukat, majd ezek után bármilyen módon végezzetek az egyikkel. Ekkor [illegible] másik amolyan South Park-os beütéssel elkezd sopánkodni, hogy: „Oh my god, you killed Kenneth!". Aranyos, érdemes kipróbálni.

15. Ki is valójában Noob-Saibot?
(Mortal Kombat Trilogy)

Erre egészen egyszerűen választ kaptok, ha a főmenüből [illegible] extrákon keresztül a Credits menüpontot választjátok, ahol is a játék készítőivel és segítőivel ismerkedhettek meg. Itt kiemelt helyen [illegible] a producerek között egy bizonyos Tobias Boon nevezetű ürge, aki valószínűleg sokkal támogatta a projektet, ugyanis ha visszafelé olvassátok [illegible] nevét, akkor viszonylag könnyen kiderülhet, hogy ő maga Noob-Saibot, az egyik legerősebb Mortal Kombat karakter. Ügyes fiú, gratulálunk.

14. A köpenyes kutyák reptetése
(Age of Empires II)

Ha a világ totális meghódítása közben szeretnétek egy jót röhögni, akkor nem kell mást tennetek, mint megnyomni az Enter gombot (mintha üzenetet, vagy kódokat gépelnétek be [illegible] szokásos módon), és beírni [illegible] „woofwoof" szót. Ezek után minden madár helyett a pályán piros köpenyes hatalmas kutya fog repkedni, erősen groteszk formát kölcsönözve ezzel [illegible] középkori csatatér világának. A játék kimenetele szempontjából ennek ugyan semmi jelentősége nincs, de érdemes látni egyszer, hogy milyen elmebeteg programozók dolgoztak ezen a szoftveren is.

13. Titkos zenegép a náci kastélyban
(Wolfenstein 3D)

Ebben az egg-ben nincs túl sok poén, viszont mindenképpen érdemes kipróbálni, ha már az alkotók vették a fáradságot, és titkos extrát rejtettek el a játékban. Ennek eléréséhez nincs más dolgotok, mint a nyitókép (lásd fotó) megjelenésekor folyamatosan nyomva tartani az „m" gombot, ekkor felugrik egy JukeBox (vagyis zenegép), ahol szabadon választhattok, hogy milyen zenét hallgassatok a továbbiakban. Végül is a szándék a fontos, és mi rendkívül kedves rajongók vagyunk. A helyes reakció: kedves ajándék, nagyon szépen köszönjük!

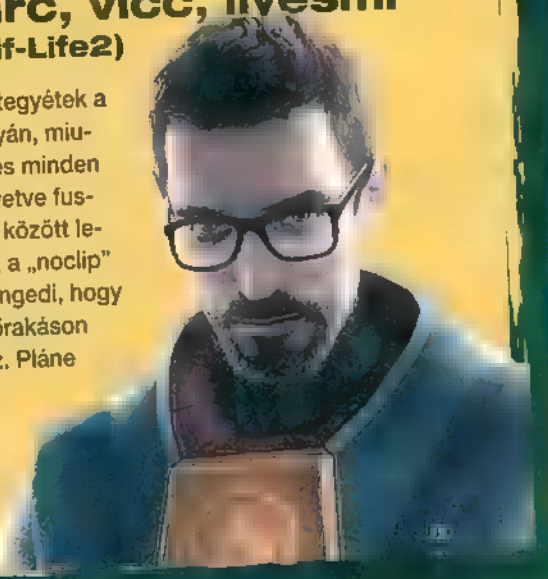
12. Ejtőernyős malac ■■ égen?
(Combat Flight Simulator)

Ha igazán össze szeretnétek zavarni magatokat (Confuse the gamer – á la Monthy Python), akkor a Combat Flight Simulator egyik küldetése remek választás lehet erre. A komplett elmezavarhoz vezető út nem túl bonyolult: válasszátok a Freeflight opciót, és Észak-Anglia felett induljatok repülni, egészen ■ Stonehenge felé. Ha ott vagytok, emelkedjetek a felhők fölé, és akkor az élet hirtelen elveszíti kozmikus értelmét, ugyanis ott egy rózsaszín malac fog vigyorogva ejtőernyőzni. Mi sírtunk egy jót, próbáljátok ki!

11. Hogy legyen gyors gyerek a háznál?
(The Sims)

Ennél egyszerűbb egg-et el sem tudtunk volna képzelni, így hát az erős középmezőnybe raktuk a Sims segítségét, vagyis itt a tuti tipp, hogyan csinálhattok gyorsan gyereket (Don't try this at Home!). Egy felnőtt férfit és egy nőt kell összeereszteni, lehetőleg pozitív hangulatban (a kapcsolati szint legyen magas), és egymás után tízszer erősen csókolóztatni őket. Ezek után (Czeizel Endrét megszégyenítő módon) hirtelen ott is lesz a gyerek, lehet gyorsan nevelni.

10. Harc, vicc, ilyesmi
(Half-Life2)



Ha akartok érdekes dolgokat látni, tegyétek a következőt! A Black Mesa East pályán, miután megvan a gravitációs fegyver, és minden felől támad a Combine, Alyx-ot követve fussatok a bázis felé. Amikor kettőtök között lezúdulnak a sziklák, elzárva Alyx-ot, a „noclip" kódot begépelve (amely ugyebár engedi, hogy áthatolj a falakon) menjetek át ■ körakáson és nézzétek meg a harcot, izgi lesz. Pláne akkor, ha „használat" parancsot nyomtok ■ Vortigauntokon, mert ilyenkor folyamatosan poénos dolgokat mondanak. Ezek után minden mehet ■ régiben, de ez megéri az ötperces kitérőt.

9. Holdból sosem elég
(GTA: Vice City)

Ha bűnözés közben szeretnétek mindig látni a Holdat, nem kell mást tennetek, mint egy távcsöves puskát szerezni (igény szerint akár kódokkal előhozni az összes fegyvert), keresni egy szép nyitott teret (pl. a vízpart remek helyszín lehet ilyesmihez) becélozni a romantikus égitestet, és zord arccal rálőni, így minden találatnál egyre nagyobb lesz. Vigyázat! Ezt visszacsinálni nem lehet, tehát abban az esetben, ha egyszer gigantikus méretűvé szaggattátok a Holdat, kénytelenek lesztek örökké viselni ennek globális következményeit. Csajozásnál jól jöhet, gyilkolásnál kicsit zavaró a fénye.

8. És Otacon röhög!
(Metal Gear Solid 2)

Még a legzordabb lopakodós játékban is szükség lehet egy kis kikapcsolódásra, ha az ember megfáradt ■ lapulós gyilkolászás monoton menetében. A kommandósnak is kell a nevetés, lássuk, mint kell ehhez tenni. Vidám pillanatokat csempészhettek az MGS2-be, ha a Tanker epizódnál elég hamar értek be a hajótérbe, ugyanis ott lesz egy katona, aki még nem öltözött fel. Ha lefényképezitek az alsógatyás őrt, és elküldítek a paparazzi felvételt Otaconnak, akkor ő elkezd idétlenül röhögni, és vele együtt Ti is derülhettek egy jót. Persze nem muszáj...

7. Csajozz újra, Sam!
(Serious Sam – Second

Ki hinné, hogy Sam barátunk is képes ■ gyengébbik nem iránti vonzalomra, de ■■ alkotók szerint ez ■■ ötlet megért egy Easter Egg-et. Az első pályán, amikor eléritek ■ tavat, akkor kezdjetek el császkálni ■ parton, és hamarosan találtok egy London utcáiról ismerős piros telefonfülkét, ide álljatok be nyugodtan, és kezdjetek telefonálni. Ekkor Sam egy szőke nőről kezd el sztorizni, amolyan Duke Nukem módon, mindenképpen ki kell próbálni, remek poén, ráadásul kiváló tribute ■ másik nagynevű FPS-nek.

6. A nevem Neo Skywalker
(Jedi Knight II: Jedi Outcast)

Tudni akarjátok mi a titkos kapcsolat a Skywalker család, valamint repkedő Neo barátunk és felszabadítónk között? A játékmenet alatt bármikor nyomjátok le a „Shift + ~" gombokat, ekkor feljön egy panel, ahova be lehet írni. Gépeljétek be a „thereisnospoon" bölcsességet (jelentése: nincs kanál – ugye milyen ismerős ez ■ Mátrixból?), és ■bben a pillanatban a játék bullet-time módban megy tovább, finom kis lassított mozdulatokkal. Ebből nem lesz jogdíjas balhé?

5. Amikor kigyúlnak a fények
(GTA: Vice City)

Ez tulajdonképpen elég beteges poén, de mivel mi kedveljük az ilyesmit, előkelő helyre raktuk a listán, már csak azért is, mert véletlenül fedeztük fel, és nagyot sokkolt. Nem kell mást tenni, csak a képen látható hotelhez mennetek este 23:00-kor (természetesen a játék ideje szerint), a pálmafával jelölt telephelytől nem messze (térkép is ott van a képen), és felnéznetek a szálloda falára, ahol éppen rendkívül érdekes formában gyújtanak villanyt a tisztelt lakók. Szerintünk ez egy virág.

4. Hülye rajzok a plafonon
(Quake III)

A Quake III tele van titkos képekkel és vicces dolgokkal, ezek közül az egyik a Q3DM19 pályán van. Vegyétek fel ■ Flight Power-Up-ot, vagyis azt a cuccot, amivel tudtok repülni, majd ereszkedjetek ■ pálya alá. Ha alulról nézitek meg a nyitó terem padlóját, bizony érdekes rajzot vehettek észre. Repüljetek közelebb, és látni fogjátok, hogy ez nem más, mint ■ tengerentúlon nagy sikerrel futó Friendly Comic egyik figurája, név szerint Dust Puppy. Brávó!

Titkos tehenek támadása
(Diablo II)

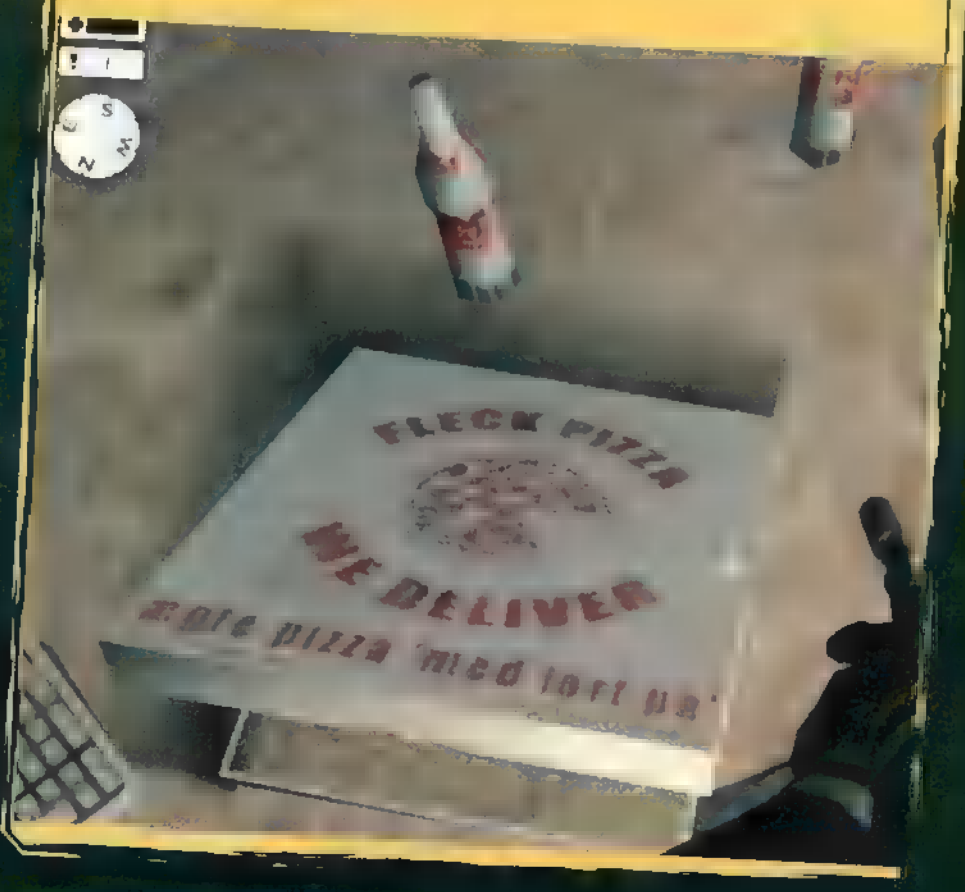
3.

A Diablo II-ben van egy titkos Cow-Level (vagyis tehén pálya), ahol extra erős tehenek százaival kell összecsapnotok. Ez már önmagában is van annyira abszurd, hogy megér egy próbát, nem igaz? Hogy ezt a pályát kinyissátok, a következő cuccokra lesz szükségetek: Tome of Town Portal, Wirts leg, The Horadric Cube. Ha ezeket ■ Inventory-ban kombináljátok, akkor hirtelen megnyílik ■ gyilkos tehenek világának kapuja, ahol kemény harcok várnak, de a jutalom sem marad el természetesen.

A fekáliás pizza esete
(Hitman 2)

2.

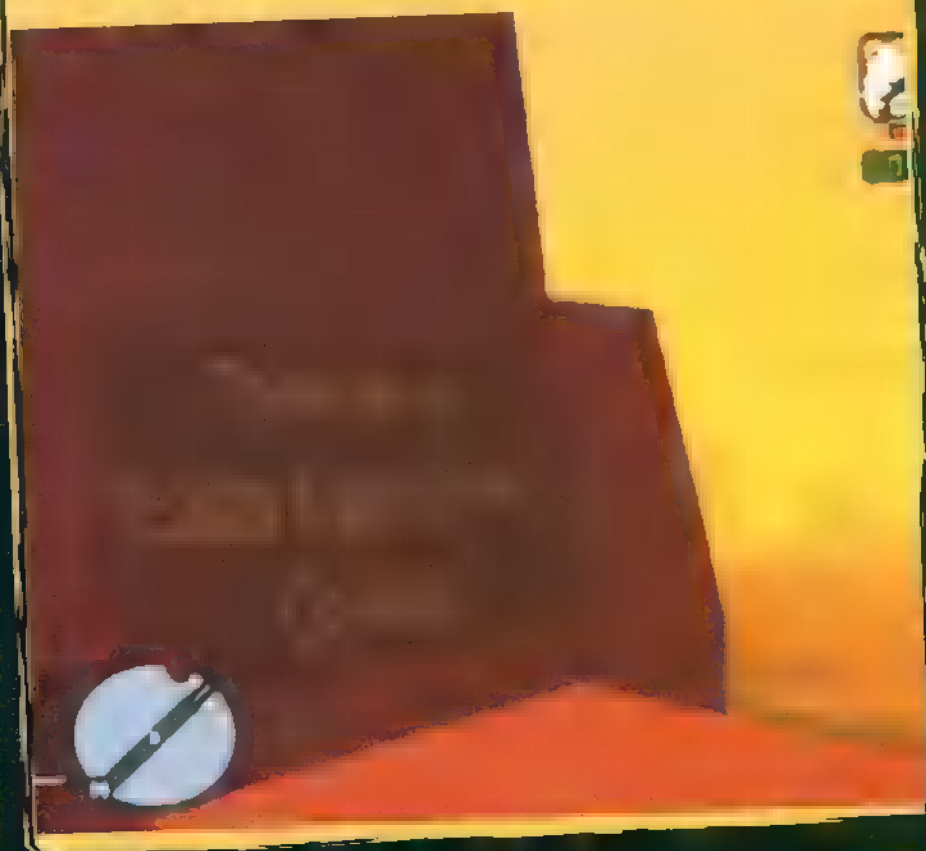
A dánok is vicces gyerekek, ugyanis ha kopasz bérgyilkos hősünkkel (nem Sanyi, meg ő egyébként is biztonsági őr, na!) ■ „Basement Killing" pályára eljutok, és ott megkeresitek a lelkesen dolgozó hackert, akkor körülötte, és a földön is egy csomó pizzás dobozt láthattok, ■elyeknek az aljára ■ van írva, hogy „Ægte pizza med lort på". Ez dánul – szabad fordításban - annyit tesz: Igazi pizza, szarral borítva...



Nincs is Easter Egg!
(GTA: San Andreas)

1.

Nyilván ■ legjobb Easter Egg, ha nincs is Easter Egg. A Rockstar emberei mindig is tudták, hogy kell finom apróságokkal spékelni ■ játékokat, a San Andreasban sincs ez másképp. A díjnyertes Easter Egg tehát ■ San Fierro és Las Venturas közötti híd tartópillérének tetején található, ahol csupán egy hatalmas felirat várja ■ játékost: „There are no Easter Eggs up here, go away". Ez magyarul annyit tesz: „I■ fent nincs Easter Egg, tűnés!" Ki tudna ennél frappánsabb egg-et csinálni?



MOBILMATRIX

A mobiltelefon világa

MONO CSENGÉS: Küldd a [illegible] a 06-90-62-62-62 [illegible] vagy vezetékes telefonról hívd a [illegible] számot!
WAP: [illegible] tartalmak [illegible] FŐMENÜ és [illegible] SZÍNES HÁTTÉRKÉP! JAVA JÁTÉK! AKTÍV a WAP? (2) TESZTELD! Küldd a [illegible] a [illegible] a válasz [illegible] Ha [illegible] a kódot a [illegible] (Java [illegible] 1x vagy 2x) [illegible] A válasz WAP [illegible] töltsd le a tartalmat! [illegible] Ha nem vagy biztos benne, hogy [illegible] támogatja a [illegible] letöltését, hívd [illegible]

MONO CSENGŐHANGOK: 06-90-62-62-62

[illegible] CSENGÉSEK: 06-90-635-545

MONOPOLI

WAP!

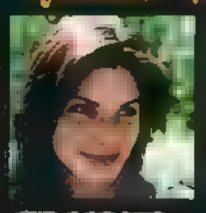
FANTASZTIKUS ÁRZUHANÁS!!!

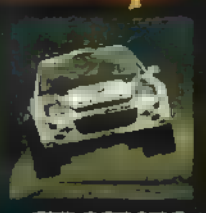
A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

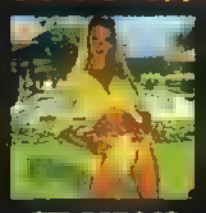
TOP 10	mono	poli
1. Zsédényi Adrienn - Motel	GP28644	GP37341
2. D12 - My band	GP28297	GP37087
3. Danzel - Pump it up	GP28477	GP37180
4. Dj Tiesto – Forever today	GP28683	GP37466
5. Gáspár L. - Sosem vagy egyedül	GP28568	GP37267
6. Király L.+Gáspár L. - Olimpiai dal	GP28538	GP37221
7. O-Zone - Despre tine	GP28583	GP37201
8. O-Zone Dragostea - Din tei	GP28349	GP37751
9. PanjabiMc - Jogi	GP28013	GP37047
10. Rómeó és Júlia	GP28487	GP37147

[illegible] - METÁL	mono	poli
Linkin [illegible]	GP28480	GP37171
Linkin [illegible] - In the end	GP28254	[illegible]
Linkin Park - Numb en[illegible]	GP28673	[illegible]
Madness - Our house	GP28694	GP37472
[illegible] the champions	GP28211	[illegible]7158
Queen - We will rock you	GP28348	GP37835
[illegible] Rasmus [illegible] life	GP28353	GP37155
MAG[illegible]		
[illegible] az utam	GP[illegible]	[illegible]7856
[illegible]	GP28363	[illegible]
[illegible]arlie-Kiraly Linda - [illegible]	GP28267	[illegible]
[illegible] - Álom	GP28375	GP37869
[illegible] Hajnali fény	GP28620	[illegible]
Crystal - [illegible]	[illegible]	[illegible]7080
Crystal - Két utazó	[illegible]	[illegible]37870
[illegible] Vázz rám	GP28378	GP37872
[illegible] - Csak egy perc	GP28574	[illegible]
[illegible] - Gyere	GP28384	[illegible]
[illegible] egy [illegible]	GP28387	GP37880
[illegible] - Rajtad [illegible]	GP28258	GP37881
[illegible] - [illegible]	GP28391	GP37884
[illegible]	GP28392	GP37885
[illegible]	GP28400	GP37893
[illegible] - En vagyok az	[illegible]	[illegible]7894
[illegible] - Távol mindenkitől	[illegible]	[illegible]1897
[illegible] - Hagyd meg nekem	[illegible]	GP37444
[illegible]house - Éjeli [illegible]sz	GP28406	GP37899
Groovehouse - Ha újra látom	GP28408	GP37901
Groovehouse - Támad a szél	GP28409	GP37902
[illegible] - Fast lane	[illegible]	[illegible]
[illegible] - A tel dala	[illegible]	GP37380
[illegible] Frisson	GP28431	GP37923
[illegible] Szazszorolej [illegible]	GP28569	GP37711
[illegible] - Szomoru angyal	GP28432	GP37924
Romantic - A szerelem hajnalán	[illegible]	[illegible]
Romantic - Szeretem ő[illegible]	GP28188	GP3[illegible]
[illegible]	GP28277	[illegible]
[illegible] élette	[illegible]	GP37934
[illegible] [illegible] talalok	GP28444	[illegible]7936
[illegible]oth Veronika - [illegible]em baj, hogy	GP28559	GP37254
Tóth [illegible] proachermar[illegible]	GP28354	GP37148
[illegible]	GP28457	[illegible]
[illegible] [illegible] Éjszakák	[illegible]	[illegible]7942
[illegible] [illegible] [illegible]ane man	[illegible]	GP37943
[illegible] Homokba[illegible] szerelem	[illegible]	GP37[illegible]
[illegible] egy jobarát	GP28454	GP37946

Színes háttérképek 06-90-635-545 WAP!


GP665458

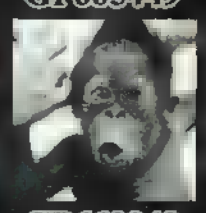

GP665456


GP665449

GP665093

GP665091

GP660355


GP660342

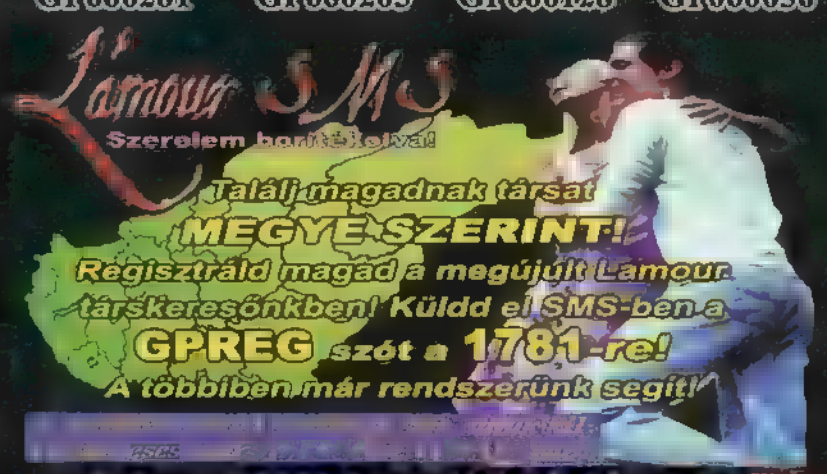
GP660339

GP660281

GP660205

GP660128

GP660036



A legJAVA! 06-90-629-888 WAP!

KÉSZÜLÉKEK: Nokia 2650, 3100, [illegible] 3510i, [illegible] 6230, [illegible] 6610, 6630, 6670, [illegible] 7210, 7250i, [illegible] Motorola [illegible] V500, V120, V600.

Buffy, the Vampire Slayer (2db sms)
Kód: GPGAME 81757

Car [illegible]
Kód: GPGAME [illegible]

[illegible] Racer [illegible] sms)
Kód: GPGAME [illegible]

[illegible]
Kód: GPGAME 40287

EGAS PÓKER
Kód: GPGAME [illegible]

[illegible]
Kód: GPGAME [illegible]

VALÓDI CSENGÉSEK! WAP!
06-90-629-888

Igazi dalok! 06-90-629-888

Danzel - Pump it up	GP16000
Edda - Éjjel érkezem	GP16010
Hofi - Piál a föld	GP16011
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	GP16003
Irigy Honaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GP16012
Irigy Honaljmirigy - Nem élhetek pia nélkül	GP16013
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GP16004
Irigy Honaljmirigy - Száz utasnak 50 a fele	GP16014
LL Junior - Fullon vagyok	GP16015
Milk and Sugar - Love is in the air	GP16006
Omega - Petróleum lámpa	GP16016
O-Zone - Dragostea din tei	GP16001
Zalatnay Sarolta - Nem vagyok én apáca	GP16009
HANGEFFEKTEK	
Crossmotor - gázfröccsök	GP16017
Lány-csoportos orgazmus	GP16018
Szellentés	GP16019
Wc-öblítés	GP16020

[illegible] csengőhang [illegible] írd a [illegible] után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, [illegible] MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: [illegible] AL. *AKCIÓS mono csengésnél GPCSENG SIE [illegible] GPCSENG AL. A csengőhangok minden [illegible] azokra [illegible] is, melyek [illegible] rendelkeznek. Mindhárom [illegible] Dallamként [illegible] SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

HIHETETLEN AKCIÓ!
TÖLTSD LE MOST A LEGOLCSÓBBAN,
MINDÖSSZE 240 Ft-ÉRT!

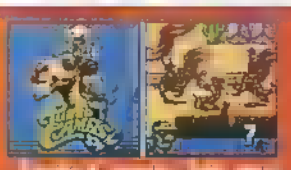
Küldd a GPKÉP szót a 1784-re! (színes háttérkép)

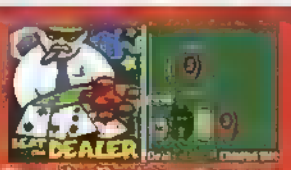
B. Baby - Lala: Darabokra szakítod a szívemet

Küldd a GPCSENG szót SMS-ben a 1784-re! (mono csengőhang*)

Küldd a GPDALLAM szót a 1784-re! (polifónikus csengés)

Küldd a GPJAVA szót a 1784-re! (TRAFFIC játék)


[illegible]

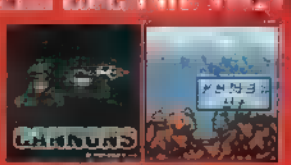

[illegible] the Dealer [illegible] sms)
[illegible] 52937

[illegible] sms)
[illegible] GPGAME [illegible]

DETONATE! [illegible] sms)
[illegible] GPGAME 14165

CRASH'N'BURN
Kód: [illegible]

[illegible] (2 db
[illegible] GPGAME 24113


CANNONS
[illegible] GPGAME [illegible]

[illegible] GPGAME 38423

[illegible] sms)

[illegible] sms)
[illegible] GPGAME [illegible]

FRUIT Machine
[illegible] GPGAME [illegible]

one-works
[illegible] (2db sms)
[illegible] GPGAME [illegible]

Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Szines háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, szexi háttérkép, valódi csengés 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS.
Akciós java játék letöltése az azt támogató Nokia és Siemens készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490
Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további -akcióinkról szóló- SMS fogadásához.

GAMEPRO TESZT

A CSAPAT

Az eheti termés igen változatosra sikeredett. Van itt aztán minden, ilyen is, olyan is. Néhány csalódás (például ■ Street Racing Syndicate, szegény Dr. Proton jó! ráfázott vele...), de volt amiről alig lehetett lerángatni ■ drága kollégákat – pedig a törpök élete nem csupán játék és mese, nem csak játszani kell, cikket is muszáj írni róla. Ez itt kérem egy komoly munkahely, le is veszem ■ lábam az asztalról. (Nehéz is volt már így gépelni.) Szóval. A konzolosok örülhetnek, mert nekik itt van a régi jó Timesplitters sorozat legújabb része, de ez a játék cikkíróinknak is több szempontból kedves: egyrészt mert vadállat jó, másrészt „Future Perfect" az alcíme, mellyel az angolban olyan klassz mondatokat lehet kreálni, mint a „holnapra tényleg meg fogom csinálni". Persze a PC-sek se búslakodjanak, mert nekik is akad néhány kis finomság, például a World of Warcraft. Ööö... erről jut eszembe, valamit el kell intéznem, megyek is.

42

FIGYELEM!

A GamePro értékelési rendszere szigorú, ámde igazságos. A ■ leletti pontszámok nitkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ■■■■ a kategóriájukban. A többit olvasd el alant.

0-2.75: A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

3-5.75: Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

6-6.75: Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung". Kipróbálásra érdemes!

7-8.75: Ha egy játék ebbe ■ kategóriába esik, akkor mindenképpen játszanod kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

9+ kihagyhatatlan ■■■■ amely nem hiányozhat ■■■■ játékos ■■■■ sem ■■■■ KELL vele!

DR. PROTON

Drága doktorunk és rangidős falkavezérünk egyesíti magában Proton kapitány bátorságát és az őrült tudósok magabiztosságát. Ha gond van, univerzális bölcsessége kihúz a csávából: a hangok a fejében ugyanis mindig megsúgják neki a megoldást. Persze, így könnyű.

- **szupererő:** szemlézer
- **gyengeség:** néha eljátszik a világpusztítás gondolatával

DR. SPOCK

Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse el lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpködnek, akár ■ 8472-es faj dörömböl ajtónkon, netán a valóra válik a rémálom és hiányzik még néhány cikk leadás napján, ■■ ■ szívében béke honol.

- **szupererő:** krízishelyzetben is nyugodtan képes mondani, hogy „pajzsok 30 százalékon"
- **gyengeség:** ■ romulánok

42

- NO DATA AVAILABLE -

- **szupererő:** tudja a választ
- **gyengeség:** néha nem érti a kérdést

KIS LEBOWSKI

A Nagy Lebowski szellemi ■■■■■ gondoskodik a banda életigenlő ■■ mindenekfelett pozitív szemléletéről. Ő ■■ egyetlen, aki néha elhagyhatja ■ hajót, hogy felvegye ■ kapcsolatot különféle idegen fajokkal.

- **szupererő:** szervezete elképesztő mennyiségű alkoholt képes feldolgozni
- **gyengeség:** néha így is átlépi a bűvös határt

LUCY FAIR

A titokzatos Lucy Fair... róla nehéz elfogulatlanul nyilatkozni. Ő vágyunk titokzatos tárgya, aki csaj (sőt, NŐ!) létére sok srácot megszégyenítő módon kismeri magát a játékok világában. Ördögien ügyes, ördögien szép... mindenesetre nagyon vigyázzatok vele!

- **szupererő:** bárkit kísértésbe visz
- **gyengeség:** néha saját magát is

SANYI CHIBA

Sanyi Chiba ■■ élő bizonyíték ■ magyar-japán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, de ő az utolsó szamuráj. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézzel vadászik vaddisznókra, néha pedig játszik is. A távol-keleti szellemhez méltó módon napi 14 órát dolgozik.

- **szupererő:** fogával kapja el ■ pisztolygolyókat
- **gyengeség:** hiányzik néhány foga

ASZPIK

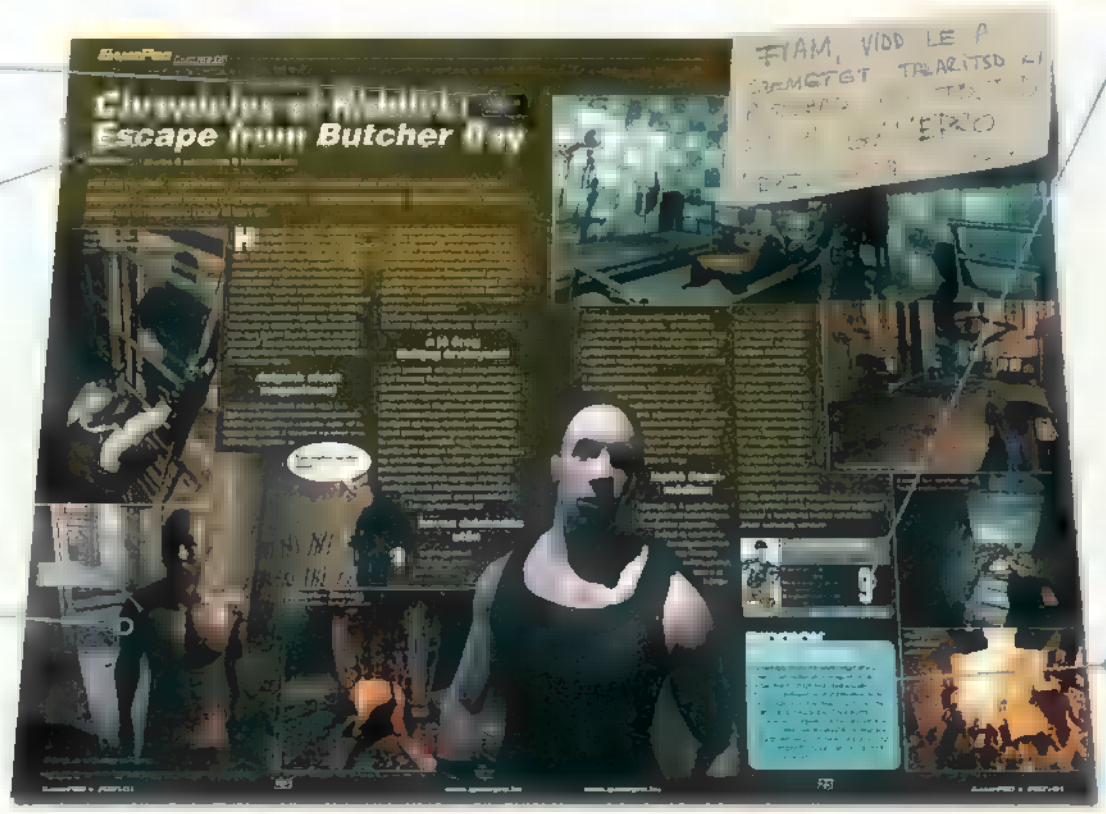
Aszpik nevével ellentétben a megtestesült öserő, a kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmilliókilencszázkilencvenkilencezerkilencszázkilencvenkilencet csak a gépek értenek. Ebből (is) fakad, hogy jól kijön a hardverekkel.

- **szupererő:** érti ■ hardverek nyelvét
- **gyengeség:** néhány ■■■■rrel nem hajlandó szobaállni

LARRY DAM

Deszkásunk annyira laza, hogy ■■■ felér az emeletünkre, ■ lenti biztonsági őr hozza utána elszórt testrészeit. Informál minket ■ kinti világ eseményeiről, tőle tudtuk meg például, hogy vannak a világban csajok is, akik majdnem olyanok mint ■ fiúk, csak ■■■ lehet velük játékokról beszélgetni.

- **szupererő:** eszement deszkás skillek
- **gyengeség:** néha nem értjük, mit beszél



Platformok
Ha egy játék több platformra (PC, PS2 vagy Xbox) is várható, igyekszünk mindegyikre vetni egy, sőt, jópár pillantást.

Cikk
Igyekszünk objektívan értékelni, de minden alkalommal igyekszünk az összes olyan szempontra kitérni, mely segíthet eldönteni, hogy érdemes-e foglalkoznod a játékkal, vagy sem.

Képek
Igyekszünk a játékokból minél látványosabb képeket kiemelni. Általában nem álljuk meg, hogy valami hasznos (vagy tökéletesen haszontalan, inkább vicces) képaláírással ne spékeljük meg, ezt nézzétek el nekünk.

Értékelés
Egytől tízig pontozunk, kivételes esetekben ehhez még hozzácsapunk egy felet vagy negyedet. Három pont alatti értékeléssel nem fogtok találkozni, egyszerűen azért, mert a bénább játékokkal nem raboljuk időtöket. És magunkat is kíméljük. *(...Kis Lebowsky néha azért tesz kivételt – Dr. Spock)*

Más ■■■■iók
Ha ■ játék valamelyik verziója lényegesen eltér az összes többitől, pl. ■ PC-stől, akkor erről külön is megemlékezünk.

Timesplitters 3 Future Perfect

Röviden ■ időutazós ■ lövöldözős ■ szenzációs

Gyakran mondják, hogy konzolokra nincsenek jó FPS játékok, ez az elmélet most végleg megdőlt. Mondhatnánk azt is, hogy megtaláltuk a stílus gyöngyszemét – és tudjátok mit? Nem is túloznánk.

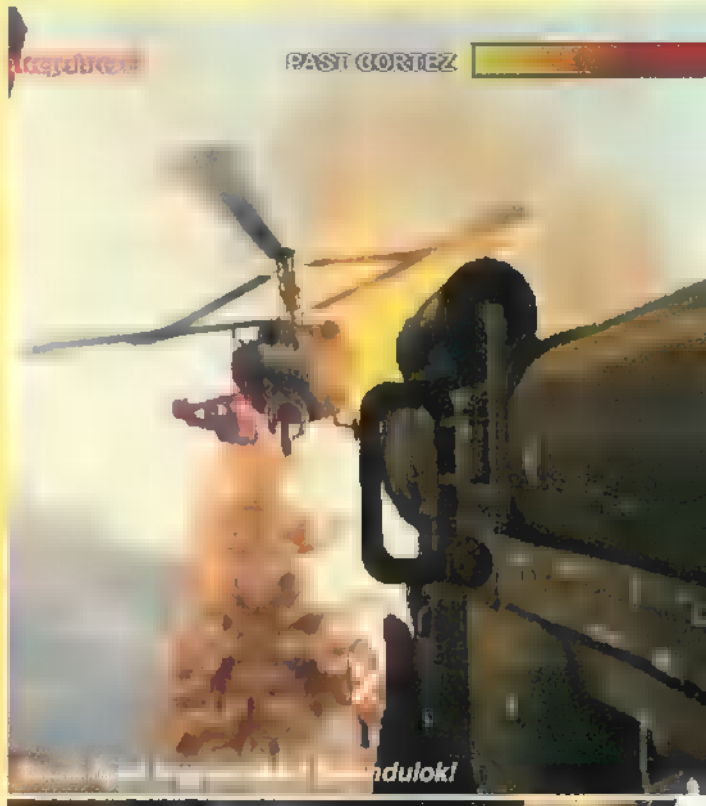
Sajnos ■ FPS-ek gyakran nem néztek ki túl megnyerően konzolokon, főleg azért, mert képtelenség volt megfelelő irányítást kialakítani billentyűzet és egér hiányában. Ennek ellenére ■ kiadók nem fáradtak el, sorra érkeztek ■ különböző témákat felölelő FPS játékok, leginkább PC-s nagy nevek átiratai, amelyek több-kevesebb sikerrel futottak ■ videojátékok piacán. A Timesplitters neve azonban már ■ kezdetekkor is kiemelkedett a többi tucatjáték közül, mivel önálló és remek ötlettel dobta meg ■ műfajt, vagyis ■ saját szemszögből elvégzendő öldöklés mellé véletlenül csomagolt egy remek sztorit, és változatos játékmenetet is, ami csodák csodája bejött (mert a fogyasztó nem hülye és nem is kellene folyamatosan annak nézni). Nem véletlen tehát, hogy beindult ■ szekér, és immár ■ harmadik részt dobja ki a EA, mi pedig

a kezünket tördelve vártuk

■ szerkesztőségben, hogy végre megérkezzen ■ tesztlemez, és egymáson taposva néztük az első képeket ■ játékból, a végén Sanyinak kellett szétválasztania a feldühödött brigádot. Első sorban le kell szögezni: a Timesplitters 3: Future Perfect egyetlen vetélytársa csak a Halo 2 lehet – PS2-n pedig minden eddigi FPS-nél szebb, jobb, gyorsabb és mindenekfelett szórakoztatóbb! A történet szerint 2401-ben az emberiség a pusztulás szélén áll a gonosz TimeSplitterek (az időutazások megjelenése óta folyamatosan támadó furcsa lények) fenyegetése miatt. Cortez, a kőkemény főhős, akit már az előző részekből ismerhetünk (igen, ő az a srác, aki kísértetiesen hasonlít Riddickre, Lucy rá is kattant már), kétségbeesetten küzd az idő ellen, hogy megtalálja a TimeSplitterek eredetét, és lehetőleg még elszaporodásuk előtt keményen szabályozza evilági létüket. Cortez bőrében nekünk kell utazgatnunk az időben, 13 kemény küldetés vár ránk 1928-ban, 1969-ben, 1994-ben és a közeli jövőben egyaránt. Minden korban az illő fegyverzet, kelléktár ■ rendelkezésünkre, és általában egy társ is szegődik mellénk ■ harcban (minden időben más), de ■ féreglyukaknak köszönhetően, gyakran mi magunk is

segíthetünk magunknak

ha úgy hozza az élet – zseniális ötlet. Ez már önmagában is elég meggyőző, de a történet itt korántsem ér véget. Remek multiplayer lehetőségek állnak rendelkezésünkre, ha végigtoltuk a sztorit, akár mások, akár ■ gép ellen, vagy osztott képernyőn is játszhatunk 16 féle módban, plusz több tucat mini-játék ■ boldogít (ezek nagy része konkrétan elmebeteg), és ha még ez sem lenne elég, akkor térkép generátorral készíthetünk saját küldetéseket (!!!). Egyszóval ez a játék a megunhatatlan kategória, fényezhetnénk még tovább is, de ezt mindenkinek látnia kell! Végre a konzolokon is van életképes FPS, amely ugyebár nem annyira szép, nem annyira nagynevű, mint a PC-s stílus nagyjai, de azért olyat odakarmol, hogy utána két napig szédül az ember. Jól indul a tavasz...



Street Racing Syndicate

Röviden ■ autós ■ tuningolós ■ babezes

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Többszöri végigjátszás után épp kezdtem ráunni a Need For Speed: Underground 2-re, amikor megjelent az asztalomon két korong „SRS review copy" felirattal. Ekkor még nem dobódtam fel, de hamar realizáltam, hogy egy újabb tuningolós-verdás stuffról van szó. Ráizgulok, telepítek, töltök, örülök…

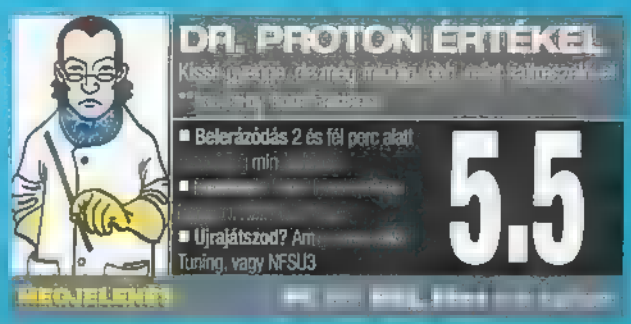
Hát, ez állat – gondoltam első pillanatban. Felbőgtek a motorok, a képernyő széléről be-bemásztak a leányzók, akik iránt „mellesleg" nem csekély érdeklődést mutattam. Pergő zene, szigor hangulat, égő gumi, csápoló tömeg. Az egészen hangulatos kis bevezető után „márazonnal" a volán mögé akartam pattanni. Ez meg is történt, irány a bolt, csengetem a zsét, megvan az első verda. Irány a játéktér. Első ránézésre Need For Speed: Underground 2, másodikra már nem annyira, aztán meg előjött a tényleges SRS filing. Már éppen toltam volna a verdát az első garázsba, amikor rámtört a felismerés, hogy a játéknak bizony

iszonyatosan rossz a fizikája

amennyiben ezt annak lehet nevezni. Induljunk ki abból, hogy nem, és akkor nem is nagyon tértünk el a valóságtól. Ha jól emlékszem, még a C64-es időkben voltak ehhez hasonló fizikai megoldások. Na jó, fátylat rá, van azért pozitív oldala is a játéknak. Mindkét ilyen tulajdonságot egy kalap alá veszem: rengeteg alkatrészt építhetsz be – természetesen egy totálisan átláthatatlan rendszerben – és a gépjárműveket szanaszét törheted. Mi ez, ha nem maga a kánaán? Pffff… Mikor már azt hiszed, hogy beállítottál mindent, a gatyádat is ráköltötted a már-már galaktikus körökben is kuriózumnak számító négykerekűre, még mindig tudnak meglepetést szerezni az ellenfelek. Egy laza kanyarnál simán neked hajtanak (annak ellenére, hogy csillióval és kettővel több lóerővel bírsz, mint bárki más), nem törődve semmivel, csak az előre beléjük programozott útvonalukkal. Játék közben nem egyszer nézel fel a képernyőről, és harsogva kiáltod a levegőbe, hogy

hát, de ez egy állat

és ezek után, lábujjaidat ökölbe szorítva *(majd öklöddel toppantva? – 42)* igyekszel visszakeveredni az útra. A játékban a mesterséges intelligencia szinte nulla. Ha egyszer lehagynak, bármikor utolséred őket, ha Te hagysz le valakit, az is beér egy pillanat alatt.
Viszonylag rövid, de velős próbálkozás után rá kellett döbbenni, hogy az NFSU2 azért tényleg más szint, úgyhogy bekktudö gyökerek. Amíg pedig meg nem jön az RPM Tuning, nincs mit tenni, EA rulla.



VERZIÓK EGYMÁS KÖZÖTT

volt hogy ideje megjelent az Xbox-os és a verzió, a PC-s átira a fizika változatban visszaköszön

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Second Sight

PC CD-ROM · XBOX

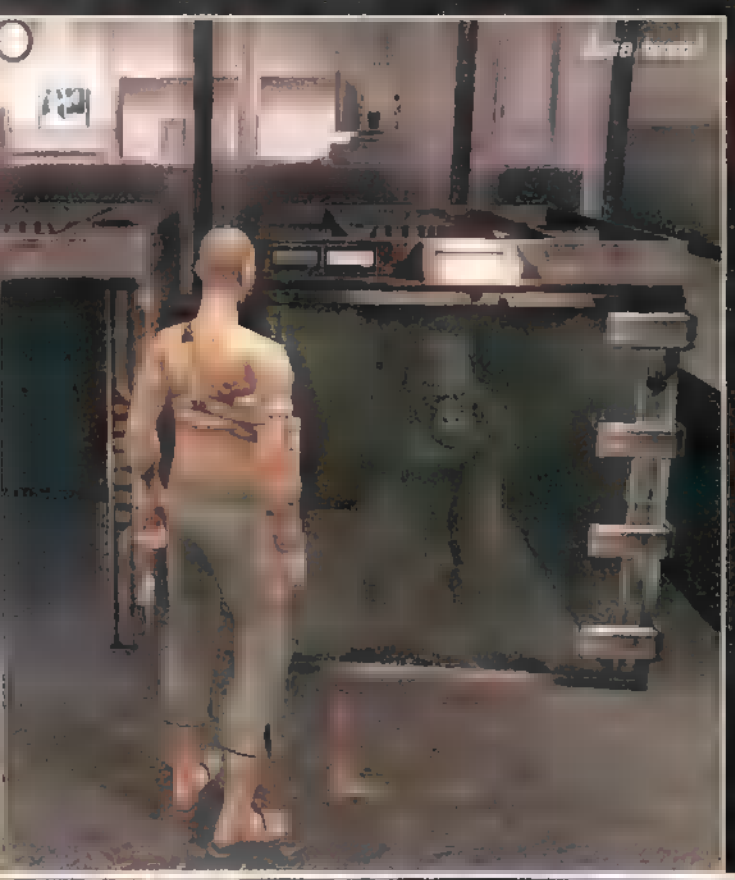
Röviden ■ ámokfutás-emlékezés ■ agyelemzés ■ lopakodás-harcolás

Meddig lehet már, ha pusztán tudatunk erejével akár a falhoz is taszíthatunk valakit? Tiszta Star Wars, csak a messzi-messzi galaxis helyett egy kutatólaboratóriumban ébredünk... Hogy is van ez?

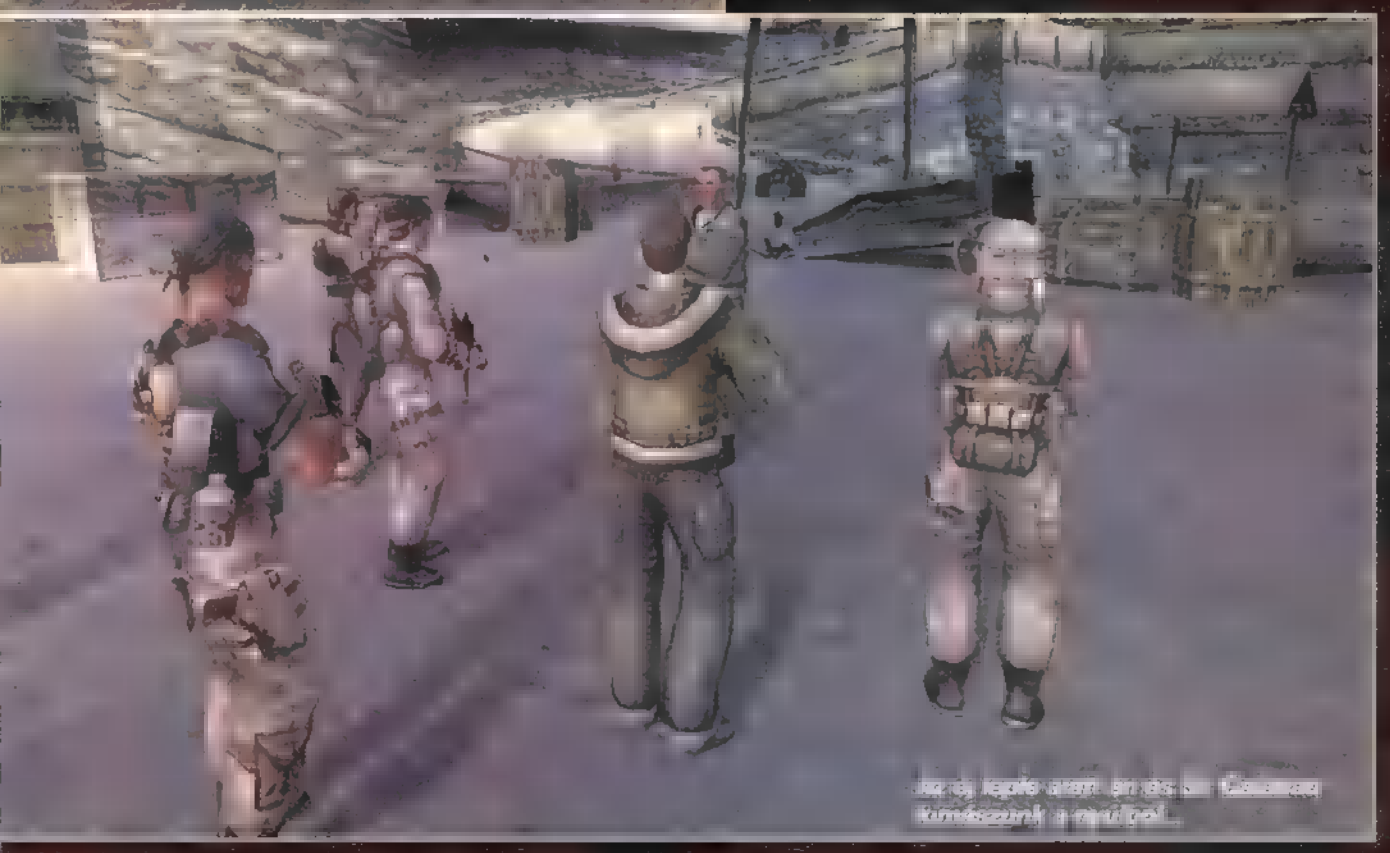
A kérdés az volt, hogy – kérdés, ha az ember ártatlan játékokat gonosz praktikák közelébe keveredik – lehetséges-e elérni azt, hogy valódi szuperképességű emberek jöjjenek létre. Bár a Second Sight tényleg nem ezzel a témával foglalkozik, ez hát a cél: kiderítenünk, kik vagyunk, mit keresünk ezen a helyen, és miért...

miért lebeg a hamutartó

Ismerős szemünket dörzsöljük. A kérdés pillanatnyilag nagyon is fontos számunkra, a múltban kutakodunk, amikor is



mindenféle érdekes [illegible] vetődünk majd el. Fokozatosan jutunk birtokába a [illegible], bűvölés, vagy [illegible] a [illegible]. Ereje [illegible], ahogy telik az idő, az elején még [illegible] egy kicsit tudunk [illegible] akár egy fánktól elhízott zsarut is. Hagyjuk most a részleteket, azért soha nem fogjuk tudni [illegible], főleg mert az [illegible] véges [illegible] visszatöltődik), így a [illegible] lekushadás [illegible] az „oldschool” híveinek sem.



jó pár flinta

A [illegible] Nagyon jó dolog [illegible] mindig [illegible] Ami viszont már nagyobb gáz, az [illegible] Konzolon az [illegible] célozni [illegible] A mesterséges [illegible] kérdése [illegible] túl [illegible] néha értethetetlen módon [illegible] néha [illegible] méterre [illegible] hatsz [illegible] nélkül... [illegible] az [illegible] töltheted [illegible] de [illegible] csetelhetünk az [illegible] két [illegible] tarkított [illegible] szívvel a [illegible]

DH-PROTON LAPJÁRÓL

Nagyon [illegible]

■ Belerázódás: Csak az irányítás [illegible] főleg

■ [illegible] Abszolút átlagos, kevés szívatós

■ Új: Hát nehezen hiszem, annyi jó cucc van

8

FIFA Street

Röviden ■ trükközős ■ szerelős ■ pattintós

Ha életedben nem dekáztál még háromnál többet, a FIFA Streetben császár lehetsz! A világsztárok már a grundon vannak és nyomják a trükköket.

A FIFA Streetnek kevés köze az igazi focihoz, ami azt jelenti, hogy aki klasszikus focira vágyik, az ezt felejtse el gyorsan: csak a trükkökről és látványos cselekről szól. Jó, hogy a kétszer négy fős csapatok az utcai, palánkos pályán trükköznek, figuráznak. Focihoz annyi köze van, hogy a kapuba kell lőni a labdát, a gól, és lábbal kell rúgni meg fejelni. A sok trükközés mögött nincs igazi tartalom: mindenki ugyanazokat a cseleket tudja, ugyanúgy hajtja végre,

csak a grafika változik. Nincs igazi bajnokság, csak amolyan „kupaküzdelem"-szerűség, amely segítségével eljuthatunk különböző grundokra. Extra kombók itt is vannak, sőt pontszámokat is kapunk egy jól sikerült cselért. Az oktató rész elég bugyuta

csak megmutatja, nem tanítja meg

mit is kell csinálni, de legalább tudjuk, mi hogy van. A FIFA Street mégis uncsi lesz elég hamar: bár a trükkök elég jók, a csapatok nem játszanak túl okosan: három idióta szaladgál össze-vissza a pályán. Hogy emellett mégis mi benne a jó? Hát a feelingje isteni, a körítés, az animációk, a mozdulatok! Gép ellen játszani botorság, a szomszéd csávót lenyomni benne kúlság *(na most már vágom... – Dr. Spock)*!

NBA Street V3

Röviden ■ zsákolós ■ kombózós ■ sztározós

KG átrepül T-MAC felett, Shaq csak bámul ZSÁK! Huhh! Még mindig nem térek magamhoz! Akkorát Streetballoztunk az előbb, hogy el sem hiszem!

A legnagyobb kosárlabdázók fantasztikus animációkkal, hihetetlen jó kontrollal irányíthatóak, és eszméletlen klassz, amiket művelnek. Az összes NBA csapat összes sztárjával (és még régi sztárokkal is) játszhatsz, de nem is ez a lényeg: szinte minden beállítható, saját stílust, pályát, graffitiket hozhatsz létre. A Trick bookban megváltoztathatod a trükköket, saját kombókat hozhatsz létre. Sőt, ha összegyűlt a pont, akkor minden idők legőrültebb és legtutibb zsákolásait nézheted meg a Gamebreakerrel (amit végre irányíthatsz is). S ha már szóbakerült,

végre van zsákolóverseny

amelyben minden trükköt bevethetsz, hogy Te legyél a legjobb. Van Street Challenge, afféle utcai bajnokság, elég sokáig lehet nyomni. A legfontosabb a hírneved, mert ha nem vagy híres ki a fene akarna kiállni ellened? Persze arra is figyelni kell, melyik játékosod melyiket szereti, vagy ki mekkora sztárnak gondolja magát: ha nem játszanak eleget, reklamálni kezdenek, és így tovább. Szóval igazi élet is van ebben a dologban! A grafika talán

a egyik legjobb, amit valaha sportjátékhoz készítettek és az online lehetőség is jól kidolgozott: már aki tud vele élni. Két szóval jellemezve ezt a játékot: Q Jó!

Obscure

Állviden ■ tini-horroros ■ kalandos ■ zimbes-zombis

Túlélő-horror egy suliban? A főszereplők gimis skacok és kiscsajok? Amikor először meghallottam, hogy erről szól az Obscure, a tini-horrorfilmek rémképei sejlettek fel előttem. Bár a téma tényleg hasonló, maga a játék szerencsére egész ütős lett.

Emlékeztek még ■ Rémségek könyvére? Vagy ■ Tudom, mit tettél tavaly nyáronra? Mindegyik film főszereplői tinédzserek voltak, a kilencvenes években nagy sláger volt ugyanis a tini-horror műfaj. Az Obscure is nagy részben innen merít, hiszen tiniket fogunk irányítani egy démonok által megszállt suliban. Eleinte csupán annyi hőseink legnagyobb problémája, hogy

kivel randizik ■ legjobb csaj

az osztályban, illetve hogyan lehet betörni a számítógépes rendszerbe, hogy az osztályzataikat átírják, vagy hogy ki nyeri az iskolai kosárbajnokságot. Ez persze elég lémerül hangzik és még nagy jóindulattal sem lehet ráfogni ■ játék főszereplőire, hogy olyan marhára szimpatikusak lennének. Ugyanakkor ■ készítők épp ebből ■ gyengeségből kovácsoltak erőt, és ezzel őrizték meg a tini-horror filmek kicsit igénytelen, de mégis sajátos stílusát. Ahogy ugyanis a filmvásznon sincs igazán főszereplő ezekben a filmekben, itt is egyszerre több tinit irányíthatunk. Az is stimmel, hogy egyik filmben sem fakadunk könnyekre, amikor valaki meghal, és itt sem gáz, ha valamelyik általunk irányított szereplőt benassolja az egyik szörnyeteg vacsira, ugyanis úgy is be tudjuk fejezni a játékot, ha csak egyetlenegy hős marad életben. (Bár érdemes mindet megmenteni...)
Még nagyobb rajság, hogy ■ Obscure-al konzolon egyszerre

ketten is játszhatunk

úgy, hogy a haver, vagy ■ csajod irányítja ■ egyik karit, te meg ■ másikat! Ehhez hasonlóval eddig talán csak ■ Resident Evil-ekben próbálkoztak, de ott sokkal kezdetlegesebb volt, itt viszont kifejezetten hangsúlyos része ■ játéknak a co-op mód. Persze nem mindig ■ ott a haver, a csajok meg ritkán gémeznek (horror stufákkal meg pláne) így az egyjátékos mód csapatos részét is ki kellett dolgozni: amikor egyedül vagyunk, akkor társunk irányítását ■ gép veszi át. Azt épp nem mondhatnám, hogy a világ legokosabb mesterséges intelligenciájával van dolgunk, például néha előfordul, hogy társunk véletlenül fejbesom minket, vagy nem nagyon támadja ■ szörnyeket, amikor nincs elég jó pozícióban. Ugyanakkor, ha megnyomjuk a megfelelő gombot (PS2-n a lila négyzetet, Xboxon a sárga Y-t) akkor ■ cimbink és az általunk irányított karakter is tanácsokat tud adni, amikor egy új helyszínre érünk, hogy mit kéne tenni, vagy hogy érdemes-e még átkutatni egy adott szobát. Még nagyobb poén, hogy egyes helyeken csak társunk segítségével tudunk továbbjutni. A női WC-ben például van egy olyan szellőzőnyílás, ahová ■ szexis Shannont kell feltolnunk, mert mi magunk nem érjük el. Ilyenkor persze bepillantást nyerhetünk rövid kis szoknyája alá – nem egy utolsó élmény ez sem, minek is tagadnánk... (Node kérem szépen...! – Dr. Spock)
A játék grafikája ugyan nem egetrengetően szép és ■ karakterek kidolgozottsága tekintetében alulmarad olyan nagyágyúk mellett, mint ■ Silent Hill-sorozat (kivéve persze Shannont), de azért összességében nem kell panaszkodnunk.
Ha szereted a logikai részekkel tűzdelt túlélő horrorokat, és nem vársz Silent Hill-típusú borzongató történetre, vagy Resident Evil-féle kőkemény vérengzésre, akkor szerintem érdemes kipróbálnod. Ha pedig ott ■ csajod, akkor fűzd be őt is egy kis multiplayerre! (A többi már rád van bízva...)

PC-S VERZIÓ

Az verzió 2005 márciusába n és ciódúsabb netre lehet számítani. Óriási női a volt

PC
CD-ROM

World of Warcraft

PC CD-ROM

Röviden ■ csak-netes ■ fizetős ■ frenetikus

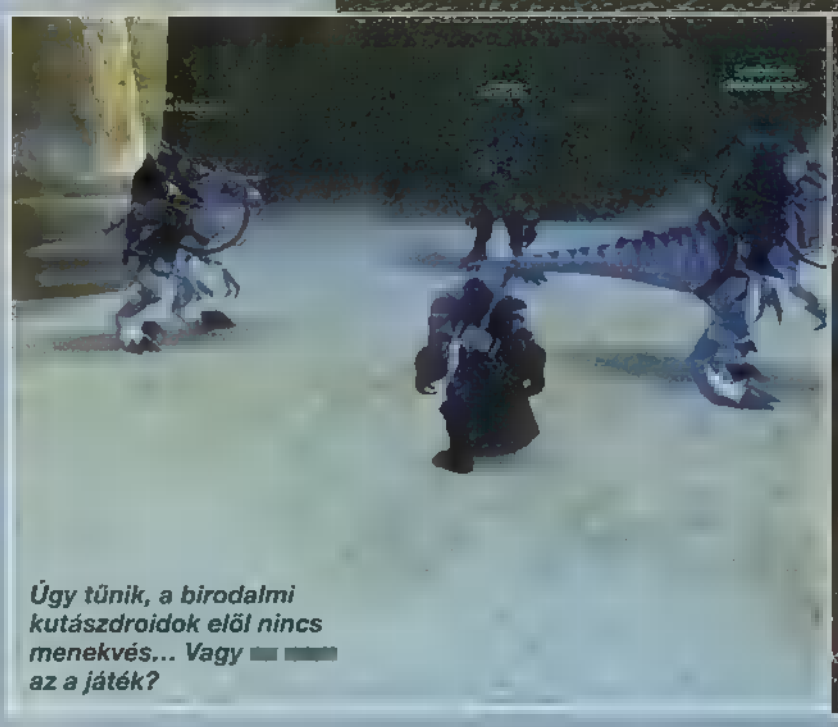
Nem igazán értem ezt az egész World of Warcraft-hisztit. Miért bolondult meg mindenki, aki csak részt vett a játék bétatesztjében és miért várja tűkön ülve a február 11-et, hogy végre tényleg nekilódulhasson a nagy kalandnak? Azt hiszem, teljesen bekattantak. Ahogy én is.

Amerikában a Blizzard kénytelen volt bevonni ■ boltok polcairól ■ játékot, mert egyszerűen nem bírták a szerverek a rengeteg játékost, Magyarországon pedig már előrendelésben elfogyott ■ WoW – pedig ez ■ csak neten játszható, havidíjas játékok esetén eddig példátlan. Azért ez jelenthet valamit, nem? De mi a titok, hol a trükk? Az alapszituáció nem sokban különbözik attól, mint amit más hasonló játékokban (MMORPG-kben) már láttunk. Választunk egy karaktert, majd különféle küldetéseket vállalva gyűjtjük ■ tapasztalatot (szó szerint) és boldogan nézzük, ahogy egyre ügyesebb-erősebb lesz. Közben persze keresztül-kasul bejárjuk a hatalmas világot,

néha egyedül,
néha másokkal

közösen – nyilván utóbbi adja az MMORPG két legnagyobb varázsát, mert a közös játékélményt semmi sem múlja felül, ■ világ pedig annyira változatos és olyan gyönyörű, hogy hatalmas élmény felfedezni. És ez ■ közös játék teljesen más, mint amikor Counter-Strike-ban lőjük halomra egymást. Azzal sincs bajom, (sőt!) de ■ sokkal-sokkal személyesebb. Annak, aki játszott ■ Warcraft III nevű stratégiával, a helyszínek, épületek már ismerősek lesznek, de aki nem, az is hamar felveheti ■ fonalat. A Warcraft története ugyanis két ősi ellenségről szól. Az egyik oldalon az emberek, a night elfek, a gnómok és ■ törpék szövetsége áll, az élőhalottakkal, orkokkal, taurenekkel és trollokkal, vagyis a Hordával szemben. A játékos ■ felsorolt fajok bármelyikét kiválaszthatja és már csak annyit kell eldöntenie, hogy milyen típusú karakterrel kíván játszani: harcossal, paladinnal, sámánnal, pappal, mágussal, druidával, tolvajjal vagy warlockkal – bár ezek nem mindegyike választható ■ összes faj esetében (az emberek például nem lehetnek druidák, ahogy az elfek sem lehetnek papok). Mindegyik teljesen

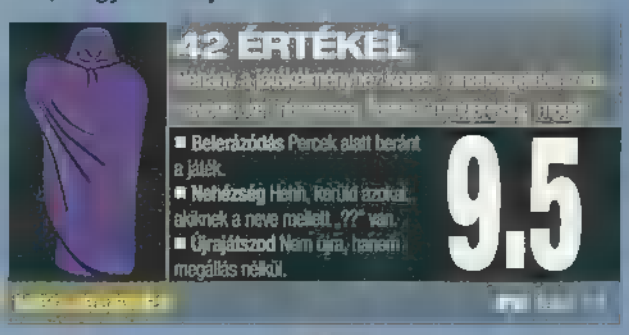
A gyönyörű tájban diszkréten bujnak meg a quest-adó NPC-k



Úgy tűnik, a birodalmi kutászdroidok elől nincs menekvés... Vagy ■ az a játék?

másfajta játékélmény

■ olyan evidens különbségeken túl, hogy a varázsló inkább varázsol, míg a harcos harcol (ugyeugye?) a pap például inkább védő és gyógyító varázslatok terén jeleskedik, azaz közvetlenül csapattársait segíti, míg ■ mágus pusztító tűzzel és villámokkal tesz rendet. Sejtettem, hogy hamar betelik ■ oldal és épp ■ legfontosabbat nem tudom elmondani a játékról, hogy miért muszáj kipróbálni – de nem is baj, mert nem tudom. Csak azt, hogy muszáj.



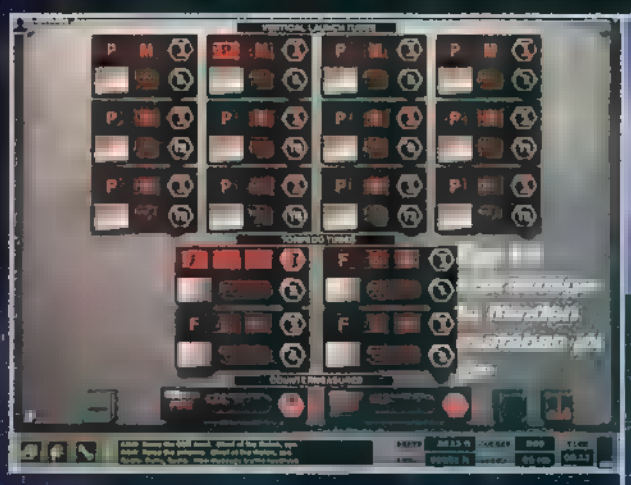
Volt itt ■ kisebb ■

Dangerous Waters

PC CD-ROM

Röviden ■ tengeralattjáró ■ sok gombos ■ szimulátoros

Veszélyes vizekre evezünk, amikor egy tengeralattjáró-szimulátorral ismerkedünk testközelből, elvégre ilyesmit még egyikünk sem próbált élőben. Sőt, valószínűleg ezt nem is fogjuk kipróbálni.



A [illegible] csatáknak magában a nagy [illegible] nem tudjuk magunkévá tenni, mivel [illegible] tűzünk [illegible] a medúza, ezért [illegible] méltó az a fejlesztőcsapat, amelyik modellezni kívánja ezt a bonyolult folyamatot, valósághű módon. A Dangerous Waters esetében ez a szimuláció egész jól sikerült, gyakorlatilag a 2001-ből ismert Sub Command újgenerációs változatával van dolgunk, bár tegyük hozzá, hogy grafikailag még mindig lehetne szebbet alkotni, de mondjuk, hogy nagyot áldoztak a látványért a játékélmény oltárán. Ez persze csak részben igaz, mert egy teljesen [illegible] egy hét, mire belerázódik a [illegible] kivitelezett tengeralattjáró irányítása mellett több tucat [illegible] kezelnünk kell [illegible], realitás [illegible], például okáért gyakran használunk majd SH-60B LAMPS helikoptert is a tengeri Black Hawk, vagy éppen P-3C Orion felderítő repülőt. Ebből nem nehéz kitalálni, hogy a Dangerous Waters

nem egyszerű U-Boot szimulátor

itt [illegible] komplett tengeri csatákat [illegible] szabadon változtatva saját [illegible] között, amelyeket egy olyan átláthatatlan térképen koordinálhatunk. [illegible] a pokolból nézhet ugyi [illegible] küldetések mellett egyenes multiplay mennyország vár majd ránk, kooperatív és egymást büntető játékmódok fémkalapjával, aki szereti ezt a stílust, [illegible] bőségesen találni fogja a kínálatot, ha túljut a kezdeti sokkon. Ugyanis ez a játék nem a kezdők [illegible]. Eleinte nehéz, aztán csak egyre bonyolultabb és nehezebb lesz, hogy csak az [illegible] mi is történik. Mi szólunk: veszélyes vizekre eveztünk!

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

A komoly szimulátor rajongók [illegible] tengerészeti [illegible]

- [illegible] hosszú [illegible] az
- [illegible] Jómagam könnyebben szelídítek meg egy bérgázt
- Újrajátszod? Van [illegible] ételed?

7

Champions: Return to Arms

Röviden ■ kalandozós ■ varázslós-kardozós ■ akciós

Nincs új a nap alatt, akárhogy is nézzük a dolgokat. Ettől függetlenül lehet nagyon jó fantasy-akció játékot csinálni, csak éppen mindenből össze kell lopkodni a dolgokat. Van, akinek ez nem elég, megy.

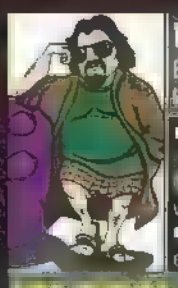
A Sony-nak ez [illegible] megy. Nem tett mást nagyon, csak [illegible] a Baldur's Gate: Dark Alliance-t, jól [illegible] vart egy kalamos, de nem túl eredeti történetet, jól kipofozta a grafikát, és máris kész lett a Champions of Norrath, amely konzolos körökben akkora siker lett, hogy nem [illegible] várni a folytatásra. Meg kell hagyni, a [illegible] egy

szerű [illegible] a siker [illegible] mert az [illegible] rész [illegible] szórakoztató [illegible] a [illegible] sem vallott [illegible], hozta a [illegible], de [illegible] tartsa a [illegible].

maradt a régi

[illegible] egy külső nézetes [illegible], két [illegible], fegyverrel, [illegible]. A [illegible] sem kellett [illegible] továbbképző [illegible], [illegible] az [illegible] Norrath [illegible] a [illegible] istent, de [illegible] a [illegible] össze-szeszedni [illegible], hogy [illegible] a [illegible] áhított sötét [illegible]. Persze [illegible] kedvenc barátainknak is lesz [illegible] és [illegible] indulhat [illegible] a [illegible], [illegible] netes [illegible], akár [illegible] veszünk [illegible], sőt, a [illegible] a [illegible]. Ez [illegible] a [illegible], akkor [illegible] az

[illegible] csak [illegible] is felejti, hogy elvei ellenére érzi baromi jól magát.



KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Én [illegible] még akkor is [illegible] ezek a pénzek anyámat [illegible]

- Belerázódás Kb. 10 [illegible] alatt
- [illegible] után [illegible] szívet hozzá
- [illegible] végig lehet tolni eszméletlenül
- [illegible] Mivel vannak rejtett extrák, egészen biztos

7.5

Cops 2170: Power or Law

Röviden ■ körökre osztott stratégiás ■ cyberpunkos ■ gondolkodós akciós

PC CD-ROM

Gyúrjuk össze a DeusEx-et a Fallouttal és fűszerezzük meg mindezt egy kis Jagged Alliance-szel, végül szórjunk rá egy kis X-Comot is. Voilá, elkészítettük a Cops 2170-et!

A World Of Warcaft európai bétájának fogságából kiszabadulva igen komoly űrt éreztem magam körül ■ galaktikus játékmindenségben. Mielőtt a pánikhangulat és ■ ezzel vegyített világvége-érzés teljesen eluralkodott volna rajtam, 42 ■ kezembe nyomta ■ Cops 2170: Power of Law-t, mely egymagában szeretné ötvözni a régi idők nagy körökre osztott stratégia klasszikusait (hö-hö) és ■ modern cyberpunk életérzést. A történet szerint tehát 2170-et írunk, – ugyan ki hitte volna? – ahol túl nagy ■ szakadék ■ társadalom gazdag és szegény rétege között, ennek eredményeként ■

bűnözési faktor

soha nem látott magasságokba szökik. Ez egész véletlenül pont kapóra jön a csinos újoncnak, Kathrinnak (nektek csak Kati!). Ránk vár ■ ■ megtisztelő feladat, hogy megtisztítsuk a várost a bűnözéstől. Kathrin tehát friss, ropogós újoncnak számít, aki most végzett ■ rendőrakadémián, és alig várja, hogy élesben elmondhassa a jól betanult *„joga van hallgatni, minden, amit mond, felhasználható ön ellen"* szöveget. Idáig azonban elég rögös és türelemmel kirakott út vezet. Legelőször át kell verekednünk magunkat az igen puritán menürendszeren és ■ első gyakorló küldetésen is. A szokásos "egyedül rambózgatok" stílus ■ nagyon ■ fekszik – ezzel először akkor szembesülhetünk, mikor ■ rosszarcúak megpróbálnak közelebb kerülni hozzánk (és most nem kell egyből rosszra gondolni). Ilyenkor ■ várjuk meg, hogy megkérdezzék, Katának akad-e esetleg még egy fölös Pepsije, hisz ■ játék azonnal körökre osztott akciómódba vált. Egész egyszerűen szem- ■ szembe elő kell kapni, kinek milye van! Kathrin retiküljéből ilyenkor gyorsan szedjük elő a fellelhető dolgokat, khm... azaz inkább maradjunk csak ■ pisztolynál, ■ gránátnál és egyéb lőfegyvereknél, melyekkel jól arcon küldhetjük a tömeget. Persze elsőre nem ereszthetünk bele

mindenkibe négy-öt tárat

csupán ■ rendelkezésünkre álló akciópontok függvényében. A játékban lehetőségünk van a híró mellet társakat is irányítani, TPS illetve FPS módban egyaránt. Ez utóbbit annyira ne erőltessük, azért annyira nem szép a grafika, mint ahogy azt előzetesen beígérték. Mivel alap szinten maximum halálra röhögtethetjük a fegyvereink láttán ■ különféle cybermonsztákat, nagyon is érdemes a ranglétrán előre törni, hisz később csak így juthatunk hozzá a táposabb csúzlikhoz, páncélokhoz és extra kütyükhöz. A küldetések előrehaladtával már célkövetős rakétavetővel, mozgásérzékelővel ■ robbanószerekkel, spéci puskákkal igazgathatjuk helyre ■ rosszarcú droidok sérőjét. A játék összeségében egy erős közepest érdemel csupán, ez betudható ■ gyenge muzsikáknak, ■ AI fejletlenségének és ■ néhol előforduló idegesítő hibáknak. Azt hiszem, nem ezek azok ■ droidok, akiket mi keresünk!

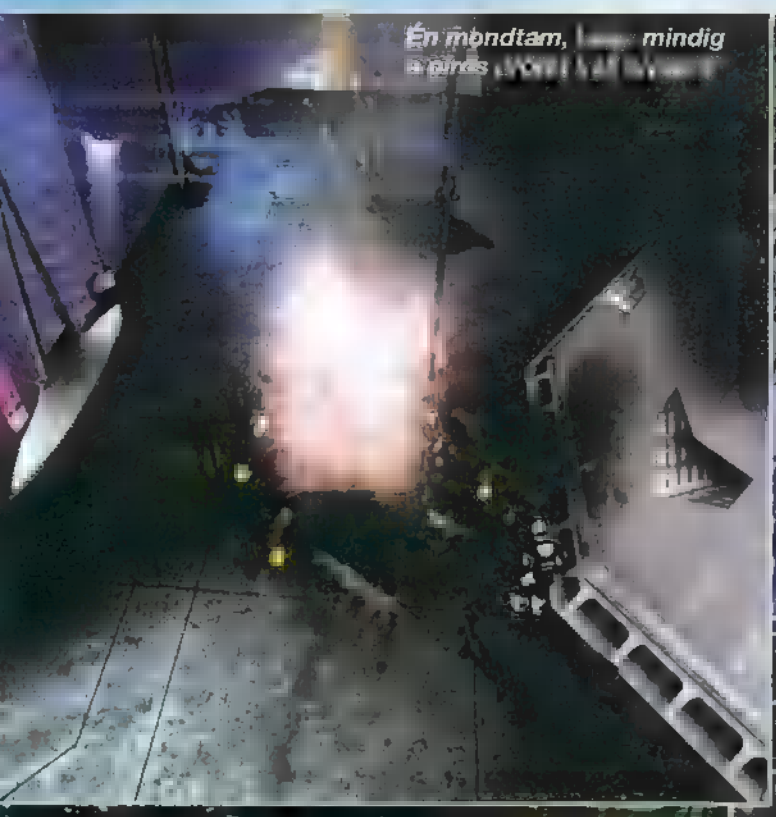
ASZPIK ÉRTÉKEL

Azokon a bizonyos napokon elő lehet venni egy ■ szórakozásra hasznát lenni fejlődő

- ■ hamar bele ■ het szokni
- **Nehézség** Nem nehéz, de minimális taktikai érzék ajánlott
- **Újrajátszod?** Talán egyszer

5.5

MEGJELENÉS PC tesz.



Robots

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Röviden ■ aranyos ■ robotos ■ gyerekes

Folyton csak a robotolás. Lótunk, futunk. Dolgozunk, tanulunk. Fekszünk, kelünk. Olyanokká válunk, mint egy gép. De sebaj, szorítunk egy kis időt a szórakozásnak is, és gyorsan betöltjük a Robots-ot.

Ha még többségeteknek nem mond semmit a Robots cím, az csak azért lehet, mert még nem indult be ■ reklámhadjárat, amely az ilyen kaliberű animációs rajzfilmeket meg szokta előzni. A Robots játékprogramot ugyanis az azonos nevű mozifilm „ihlette". Amennyiben szeretnénk fennkölten fogalmazni, akkor azt mondanánk: azért készült a szoftver, hogy teljesebbé tegye a filmélményt. De nem szeretnénk, úgyhogy maradjunk annyiban: eggyel több helyről célozzák a zsebünkben csörgő dellát. Pontosabban azokét, akik nyakában, karján, lábán egy-két-három-sok kiskrapek csüng.

A történet ugyanis meglehetősen banális, ■ ellentétben például a Shrekkel, ■ valószínűleg kevésbé köti le ■

tizenakárhányon túliak

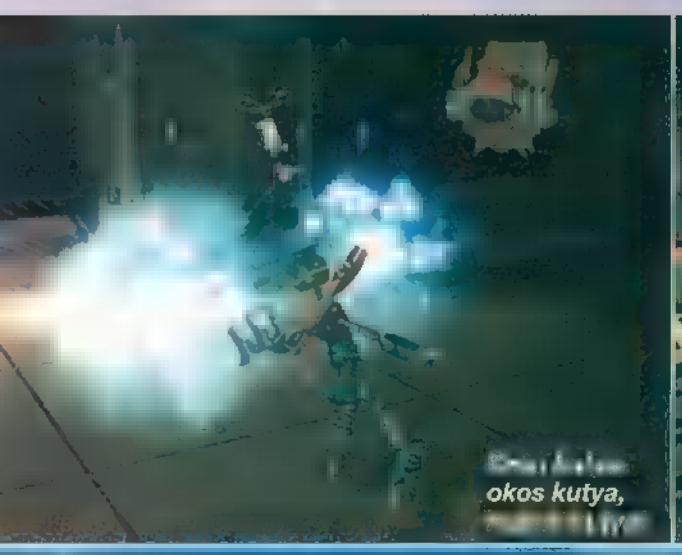
társaságát. Rodney Copperbottom egy szegény családban felcseperedett (felupgrade-elt) tehetséges robotifjú, akinek legfőbb vágya, hogy híres feltaláló legyen, s ezért elindul Robot Citybe, hogy megváltsa/megmentse a világot. Ebből már tudható, hogy egy olyan világba csöppenünk, ahol emberek helyett robotok élik mindennapjaikat, de ők is ugyanazokkal a problémákkal szembesülnek, mint mi.

A rajzfilmszerű látvány miatt a játék elejétől kezdve úgy érezzük, mintha egy interaktív mozi szereplői lennénk. Rodneyt irányítva fémhulladékot (ezek szolgálnak pénzként és lőszerként is), illetve fontos találmányok terveinek darabkáit kell összeszednünk, hogy továbbjuthassunk a következő pályára. Összegyűjtött vacakjainkat kiegészítőkre, extra felszerelési tárgyakra, de akár fegyverekre is költhetjük. Igen, annak ellenére, hogy a szoftver nyilván a legkisebb gamereket szeretné „rablancra fűzni", ■ mentes az erőszaktól. Nemcsak rámpáról rámpára kell ugrabugrálnunk, hanem néha előkerül ■ csavarokat és

anyákat köpködő

pisztoly, vagy ha minden kötél szakad, a... hogyishívják... franciakulcs (ha nem így nevezik, akkor sem kéretik megkövezni) *(Nem baj, Lucy, a francia lényeg! – Dr. Spock)*. Mi tagadás, nem örülnék, ha ■ gyermekem egy hatalmas vassal püfölné ■ robotpitbullokat, de még mindig inkább ezzel szórakozzon, mint ■ Doom 3-mal, nem igaz?

Már említettem, hogy felnőtt lelkületűeknek nem való ■ Robots, de rögtön kiderül, a gyerekek sincsenek könnyű helyzetben. Az irányításról van szó, ami egyenesen katasztrofális – legalábbis az általunk tesztelt PC-s verzió esetén. Egy zongoraművész még csak-csak elboldogul azzal ■ 9-10 billentyűvel, amelyeket szinte állandóan egyszerre – vagy nagyon gyors egymásutánban – kell használni, de nekem bevallom, sok volt. És azt hiszem, majdnem szőke létemre is legalább annyira jól bánok ■ klaviatúrával, mint a célközönség, azaz egy 10 éves kissrác. Ez a borzalom nyilván csak ■ PC-verzióra érvényes, játékvezérlővel ■ kézben már minden szebb és jobb.



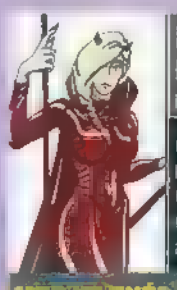
okos kutya,

Kisasszony, fel ■ ólommentes rendel

Akkor talán beszélni kéne Robot ■ főépítészével...

A savas ■ Rog ■ mint kisgyereknek a ■

Szülővárosunk nem kifejezett metropolisz. Nem csoda, hogy hamar lepattanunk.



LUCY FAIR ÉRTÉKEL

Nagyoknak overalosan egyszerű játékelemek. Kissaknak [illegible]

■ Belerázódás Pár perc alatt kismerhető
■ Nehézség Türelmetlenek kerüljék
■ [illegible] a moziban

6

MEGJELENÉS PC, PS2, Xbox március

Ace Combat 5 Squadron Leader

Röviden ■ repülős ■ szimulátoros ■ bombakioldós

Bár a millió dolláros mosolyú Tom Cruise már kiment a divatból, azért a Top Gun még sok ember szívét megdobogtatja. Elvégre ki ne szeretne vadászpilóta lenni, plánе, ha ez jelen esetben nem jár azzal a veszéllyel, hogy egy esős napon összehajtott zászlót küldenek anyánknak.

Az Ace Combat még a jó öreg PS-en szerzett hírnevet, összesen három rész futott ki ■ szürke konzolon, aztán a PS2 debütálása után nem sokkal érkezett a negyedik epizód is, ami az akkori viszonyokhoz mérten hatalmas fejlődést mutatott, főképp grafikai szinten. A Namco egész egyszerűen megérezte, hogy a jónép mit is vár egy vadászrepülő-szimulátortól: játszhatóságot, élvezetet, akciót. Ezt mindig meg is kaptuk, talán ezért is van helye még a polcon egy ötödik résznek, amely jelen esetben nem hozott olyan nagy újítást, de lássuk be, már nem nagyon van hova újítani. Az Ace Combat 5: Squadron Leader csodálatosan szép játék, kellemes sztorival (eddig nem nagyon volt ilyesmi), 30 hatalmas küldetéssel, amelyek során

egyedül és kötelékben

is repülhetünk bevetésre. Igazán ez az egyetlen újítás, hogy taktikai vonalat is hoztak ■ játékmenetbe, vagyis a játékos bevetés közben parancsot adhat társainak, akik – ha az MI is úgy akarja – követik is azt. A repülők csodálatosan vannak modellezve (ráadásul valódi gépekről van szó, nem ilyen arcade utánzatokról), minden küldetés nagy teret biztosít, közel 100 négyzetkilométernyi területet repkedhetünk be a bevetések során. A zenék és a hanghatások is kellemesen dobják a hangulatot, szóval összességében nem lehet okunk panaszra. A multiplayer mód hiánya viszont már konzolos szemmel is kiábrándító, ha már taktikai szimulátort csináltak, nem ártott volna online támogatás. Na, majd legközelebb.

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

élvezet nélkül szí[illegible] játo[illegible] inkább csak szórakoztat [illegible] aidolga

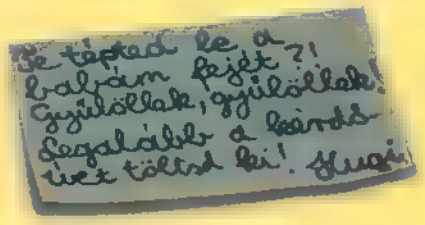
■ Belerázódás Fél óra alatt rá[illegible] mindenre az ember
■ Nehézség Végig lehet tolni komolyabb idegösszeomlás nélkül
■ Újrajátszod? Néha újra elő lehet venni, de idővel azért megkopik

7.5

MEGJELENÉS [illegible]. szept. 23.

Dark Wind

A HÉT BUKÁSA



Röviden ■ tényleg verekedős ■ inkább röhejes

Csináljunk valami teljesen új konzolos cuccot! – mondta egy napon a nyakkendős kreatív, és a vállalat tapsolni kezdett. Aztán valaki megkérdezte halkan, hogy mit? Erre azóta sem kapott választ.

Az Atomic Planet valahol nagyon elgányolta ■ dolgot, nem lehet szépíteni. A fiúk kitalálták, hogy az EyeToy-os vonal mellé kell még egy fél-virtuális eszköz, amely segítségével mi magunk lehetünk a játékok hősei. Ebből kerekedett egy GameTrak nevezetű cucc, amely leginkább ■ motion-capture technológiának felel meg, remélhetőleg kiváló tehetséggel megáldott Aszpik kollégám okosabb definíciót agyal majd ki hozzá. Ötletnek nem is lenne olyan rossz, csak jött mellé ■ Dark Wind nevet viselő játék is, amely valami nagyon komoly és fantasy produkció szeretne lenni, de még egy rozsdás lőncshúskonzerv-nyitogató szimulátor is szórakoztatóbb élményt hozna ennél. Persze jó poén, hogy mi magunk üthetjük az ellent, de azért még technikailag nem értük el a virtuális szimulációk szintjét, így ■ élmény ■ erő- ■ langyos lábvíz kategóriába sorolható, és akkor tele voltam jóindulattal. Jöhet még az érvelés, hogy legalább mozog a játékos, és ■ aerobikos Norbi is megsimogatná ■ buksinkat, mert égetjük a zsírt, de azért szívesebben tolom végig a Bíró Ica összest, minthogy lélektelenül lötyögjek ■ tévé előtt néhány elbarmolt pixelmaca és röhejes keménycsávó társaságában. Szerencsére lehet egymás ellen is bunyózni osztott képernyőn, de kérdem én, ki ■ bűbánatos fészkesnyavalya fog venni két GameTrak-ot, csak hogy a haverjával nyomuljon, amikor ingyen is hülyére verhetjük egymást, teljesen valósághűen. Ugye, Sanyi?

Nápalm
■ ■ ■

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

3 CD MELLÉKLET

Megújultunk!

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

DUPLA DVD-VEL

Megújultunk!

PCWORLD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 2005. FEBRUÁR ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

DVD melléklet

Nézze is!

Tévéműsor a DVD-n!

45 MEGNÉZNIVALÓ

AJÁNDÉK

EXTRA

ADOBE Premiere Elements

PRÓBÁLJA KI AZ OTTHONI VIDEOVÁGÓ SZOFTVERT!

AJÁNDÉK

TELJES VERZIÓ

ASHAMPOO UnInstaller Suite

SEGÍT NYOMTALANUL ELTÜNTETNI A FELESLEGES PROGRAMOKAT

AJÁNDÉK

EXTRA

ADOBE Photoshop Elements 3.0

RENDSZEREZZE ÉS RETUSÁLJA DIGITÁLIS FÉNYKÉPEIT!

AJÁNDÉK

EXKLUZÍV

Tájgeneráló szoftverek

TEREMTSE MEG SAJÁT

Túl a holnapon

Küszöbön a jövő

Titkos aranybánya

A Windows rejtett eszközei

Robotsereg

Már a spájzban vannak!

Megújult a PC World!

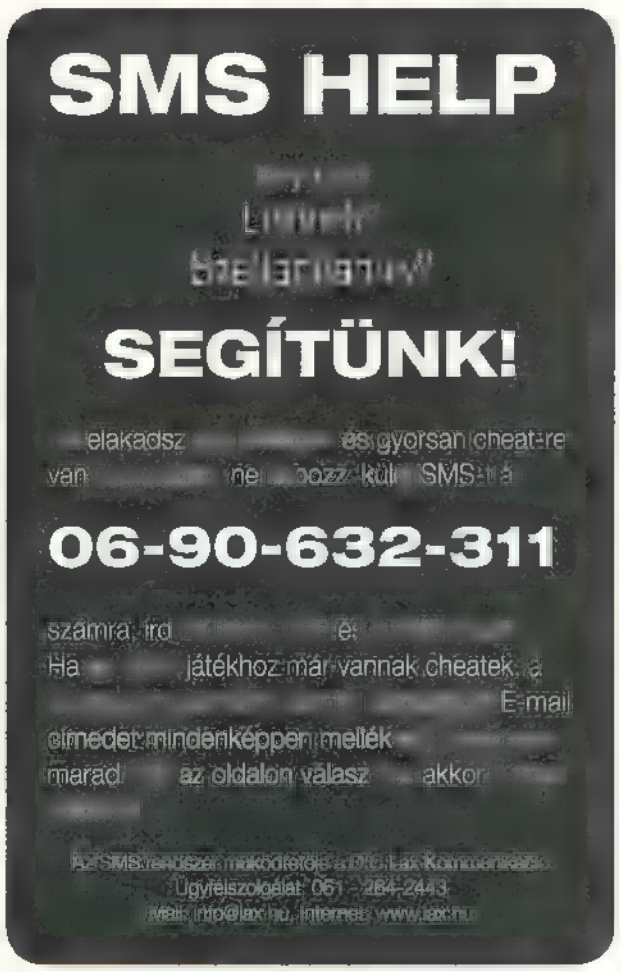
Keresd az újságárusoknál!

www.pcworld.hu

PCWORLD

Csítz

Összegyűjtöttünk Nektek néhány cheat-et azokhoz a játékokhoz, melyekről ebben a számunkban írtunk. Akinek valamilyen extra kívánsága van, küldjön SMS-t és segítünk – erről külön dobozban olvashattok.



Önök kérték

kerülnek azok a tippek-cheatek, melyeket Ti kértetek, SMS-ben:

The Sims 2
Nyomj egy Ctrl+Shift+C-t és üsd be: boolProp testingCheatsEnabled true
Create-a-Sim módban nyomj Shift + N-t mielőtt megcsinálnád a simedet, (börszín, ruhák...)
ezt Shift + M-mel kapcsolod ki. Live módban nyomd le a shiftet és klikkelj egy simre, erre felugrk egy debug menü.
A cheatekhez nyomd meg CTRL + SHIFT + C-t és használd az alábbi kódokat:

motherlode	50,000 simolean
clear	eltüntet minden cheatkódot a képernyőről, de a hatásuk megmarad
exit	becsukja a cheat ablakot
kaching	1000 pénz
twinzr2cute	ikrek születnek egy gyerek helyett
autopatch (on/off)	tudatja, hogy van-e elérhető patch játékhoz (jó kis cheat, mi?)
help -all	kilistázza a cheateket (miért is strapáljuk itt magunkat...)
StretchSkeleton	a sims alacsonyabb vagy magasabb lesz
moveobjects (on/off)	mozgathatunk és törölhetünk minden tárgyakat
slowmotion	leeelaaassiiiítjaaa jáááátééékooot (1-8 között írj be egy számot is, 0 a leglassabb, 8 a leggyorsabb)

Earth Impact

A minijátékot a „Reliance" szinten keressük. Miután bementünk az épületbe szellőzőn keresztül, találunk egy szobát tele őrökkel és egy játékgéppel. Öld meg azt őrt, amelyik épp játékgéppel játszik, majd használd masinát. Később már bármikor játszhatsz az Earth Impact-tel, amikor a „pause" menüben vagy.

X Space ,92

Ezt a minijátékot „Madness" szinten rejtették el. Egy raktárhelységben van, fent a polc tetején (telekinézissel kell leszedni). A szobát könnyű megtalálni, mert egy ajtaja van (más szobából nem lehet átjárni) és kamera van a bejárat fölött, illetve őr védi. (Ha kilőjük az őrt, később másik jön helyette.) A játékot a szinten található bármelyik számítógépen aktiválhatjuk, később már „pause" menüből is elérhető.

Street Racing Syndicate (PC, PS2, Xbox)

Nyomj a főképernyőn egy [fel], [le], [bal], [jobb]-ot, majd gépeld be alábbi kódok valamelyikét:

SICKJZA	1996 Supra RZ
IGOTGST	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T
MYTCGTS	2004 Toyota Celica GT-S
FIXITUP	ingyenes autójavítás
RENESIS	Mazda RX-8
GORETRO	PacMan matrica
GOTPOPO	rendőrautó
SICKGDB	Subaru Impreza Sti
LETMEGO	A következő három alkalommal ha elkap rendőr, megúszod figyelmeztetéssel

Obscure (PC, PS2, Xbox)

Az extrákhoz csak végigjátszás után férhetsz hozzá.

galériák: mindenképpen megkapod, ha később más nehézségi fokozaton újra végigjátszod, más képekkel
lézer-irányzékos pisztoly: ha normál módon végigjátszod a játékot, a következő végigjátszás során ez lesz első fegyver, amit találsz
buzogány: ugyanaz, mint az előző, csak épp easy mód esetén
„Morgenstern" ütő: végigjátszás után kezdj új játékot „special" módban
videoklipek: minden nehézségi szinthez más klipek tartoznak, minden végigjátszás után megkapod
új ruhák: érdemes minden karaktert életben tartani játék végéig, minden túlélő új szett ruhát kap következő végigjátszásra. Ha mindenki túléli, alternatív befejezést kapsz.

Playboy: The Mansion (PC, PS2, Xbox)

A különféle extrákhoz az alábbi feladatokat kell teljesítened

Artsy Bunny Shirt	Az ötödik küldetésben tedd Karmyn Chase-t a címlapra
Barely There Plus	A nyolcadik küldetésben szerződtesd le Carmen Electrát
Brass Bed	teljesítsd a kilencedik küldetést
Bunny Back	teljesítsd harmadik küldetést
Butt'r'fly	emelj fizetést ötödik küldetésben

DIVX POD

Azt már megszokhattuk, hogy egyre másra jönnek az iPod másolatok. Most azonban meglepő módon egy tényleg jól sikerült koppintáshoz van szerencsénk. Persze erős túlzás ezt másolatnak nevezni, csupán ■ bejáratott márkanév egy részét nyúlták le. A kis cselesek! A DVX Pod a legismertebb video tömörítési formátumot, a DivX-et támogatja főként. Persze emellett ismer szinte minden egyéb formátumot. (AVI, MPG stb.) A beépített merevlemezen kedvenc filmjeinket, videoklippünket tolhatjuk. A legpoénosabb az egészben, hogy még MP3 hallgatásra is kitűnően használható. Lehet, hogy itt az ideje lecserélni az iPodot egy 20GB-os DVX Podra?

HDD + video lejátszás
www.mobinote.com.tw
Ár: [illegible]
9

6 GB-OS CF KÁRTYA

A CD lemez már a múlté! Ugyan ki az aki még CD-n hallgatja ■ zenéket? Hisz ha szerencsénk van, egy albumon jó ha 10-14 szám található! Helyette már inkább érdemesebb memóriakártyán tárolni ■ cuccokat. Ha van egy PDA-nk vagy memóriakártyás mobilunk, esetleg MP3 lejátszónk, akkor nyert ügyünk van. A manapság legnagyobb CF kártyát a Western Digital műhelyében hegesztik össze, és kapacitása eléri a 6 GB-ot. Ez annyit tesz, hogy körülbelül 4-5000 zene számot zúzathatunk le róla. Más kérdés, hogy 6 GB-nyi MP3 feltöltése beletelik majd egy kis időbe.

Memória kártya
www.westerndigital.com
Ár: még nem kapható
8.5

Hi-tech rovat

Üdvözlünk mindenkit ■ Hi-tech rovat legfrissebb adásában. Mint mindig, most is a legújabb, legmenőbb, legpoénosabb kütyüket, technikai újdonságokat fogjuk bemutatni Nektek. Van ■ minden, ami szem s szájnak, kmmm... ingere: láncfűrészes kontroller, kormányteszt, illetve hódításra alkalmas kütyüs tanácsokat is osztogatunk. Folytatjuk az igen nagy népszerűségnek örvendő interjúsorozatunkat is, ezúttal ■ filmes Tomb Raider III. részének főhősnőjét faggatjuk ki. Ne menjetek sehova, a reklám után hamarosan visszajövünk!

Fogyjunk le játék közben!

A legpoénosabb PS2 kiegészítő!

Nem kis riadalmat okozott, mikor megérkezett szerkesztőségünkbe a Gametrak. Az Oroszországból hozatott nukleáris atomtudósainknak sem sikerült elsőre kideríteniük, hogy tulajdonképpen mi is valójában ez a fura szerkezet és hogyan kell működésre bírni: a különös hieroglif írásjeleket sehogy sem tudtuk megfejteni. Aztán rájöttünk, hogy csupán fejjel lefelé tartjuk a használati útmutatót... Először azt hittük, hogy Schobert Norbi legújabb fogyasztógépét van szerencsénk kipróbálni, aztán hamarosan konstatáltuk, hogy nem is tévedtünk olyan nagyon sokat! Egy újabb őrültség szemtanúi lehettünk. Sanyit megkértük, hogy próbálja ki a szerkezetet (hisz ki tudja, lehet, hogy veszélyes). A dolog pikantériája, hogy ■ két madzag végén lévő kesztyűbe bújva a cucc érzékeli a kézmozdulatunk irányát és az ütéseink erősségét. A mellékelt PS2-es verekedős játék segítségével súlyos pofonokat oszthatunk ■ rosszarcúaknak. Azon kívül, hogy egy-egy pályán piszkosul el lehet fáradni ■ levegőszörnyek elnáspángolásával, még az ebédnél felhalmozott kalóriákat is elégethetjük. Jó mi?

ALTEC LANSING IMMINI

A lemezes MP3 lejátszók korszakában azt hiszem mindenki hallott már az iPod-ról. Nos, aki nem, az nagyon gyorsan vegye elő a GamePro előző számát! Tehát ez a kis praktikus kiegészítő gondoskodik róla, hogy ne csak a füldugaszon keresztül élvezhessük a legújabb nótákat, hanem megoszthassuk azokat barátainkkal is. Nincs is jobb, mint a metrón vagy a buszon tolni egy kis muzsikát. A két hangszóró közé kell behelyeznünk az iPod lejátszónkat, majd egyszerűen kapcsoljuk be. A hangszórók a lejátszótól szívják el az életet jelentő feszkót, így számolnunk kell azzal, hogy a lejátszási idő jelentősen csökkeni fog!

iPod hangszórók
www.ipodcsa...
Ára: 6...

7.5

SHUTTLE SN85G4V2 XPC BAREBONE

Az előző számunkban bemutattuk a Mac Mini-t, melynek nagy előnye a kis méret és a csöndesség volt. A barebone névre keresztelt mini PC-k szintén rendelkeznek eme jó tulajdonságokkal, sőt! A Mac-kel ellentében nem csak passziánsszal üthetjük el az időnket, de legújabb játékokat is tolhatjuk vele. A barebone házak érdekessége, hogy mi magunk legózhatjuk össze a gépünket, beletéve a legmenőbb és legerősebb hardver elemeket. Felejtsétek el a ciki, másfél méteres, 40 kilós toronyházakat, lanpartyn ezzel kell feszíteni!

Mini PC
www.shuttle.com
Ára: 200...

8.5

Cipőálló notebook?

Tisztában vagyok vele, hogy mi Sanyink nem rendelkezik olyan szkillekkel, mint a hardver tesztelés. Ő azonban múltkori telefontörés óta eröteljesen szabadkozott, hogy az csupán a véletlen, illetve a két marék rizsért dolgozó figyelmetlen vendégmunkások müve volt. Mivel olyan ártatlan tekintetet vágott, egyből meglágyult a szívünk és kénytelenek voltunk megsajnálni, így ismét beengedtük mi kis féltett tesztlaborunkba. Nem is volt semmi gond, fél szemmel mindig azt lestük, mit csinál. De egy óvatlan pillanat vesztünket okozta, azaz egész pontosan az IBM egyik noteszgépének jelentette ez a szörnyű véget. Az történt ugyanis, hogy a mi drága Sanyinknak megütötte fülét Lucy poénos megjegyezése, miszerint ez gép is biztosan törésálló. Nos, Sanyinak se kellett több, és hogy bebizonyítsa ennek ellenkezőjét, titkos acélbetétes bakancsát vetette be. Mondanom sem kell, hogy nézett a gép tulajdonosa, mikor visszaadtuk a tesztkészüléket kijelzőn közepén éktelenkedő 45-ös bakanccsal...

válasszunk fegyvernemet!

Logitech Driving Force Pro

Logitech Precision Vibration Feedback

Logitech MOMO Racing

Hollywood házhoz jön

Julia Roberts

BENQ JOYBEE 110

Igen, tudom, hogy az előző számban már bemutattuk a világ legkisebb MP3-as lejátszóját, de azóta kérem szépen eltelt két hét! Már ■ is van a következő trónkövetelő, mely szintén a Benq laboratóriumából érkezett hozzánk. A mindössze néhány grammos parány több kiszerelésben kapható. A nálunk vendégeskedő modell fél gigabájtnyi szabad lemezterülettel rendelkezett, mely igen elismerésre méltó, tekintve, hogy az egész alig nagyobb, mint egy 50 forintos. Ráadásul egy kis kijelzője is van, bár ez utóbbi csak mono. Benq, dolgozzatok még ■■ egy picit!

7.5

LEVROL

ASZPIK VÁLASZOL
(ASZPIK@GAMEPRO.HU)

Zoli

Csá Aszpik! Miért kell ilyen értelmetlen k*rva drága sz*rokat bemutatni? Miért nem lehet normális árú, megfizethető jó cuccokat letesztelni? Tesztelhetnétek végre processzorokat és videókártyákat is!

Aszpik: Ez frankó ötlet! Az olcsó kütyükről jut eszembe, tesztelhetnénk akár zenélő karácsonyfadíszt, digitális ébresztőórát, világítós kulcstartót, rádiós walkmant és manager kalkulátort is. Videokártyát és processzort nem fogunk tesztelni, mert olyat mi még nem láttunk (Mintha az előző számban lett volna... – Dr. Spock)! De ha hozol be nekünk, akkor szívesen megnéznénk, sőt Sanyi is bevizsgálná őket!

Danee

Szevasz Aszpik! Lenne egy nagyon fontos kérdésem. A telefon kijelzőjén látható képeket honnan szeditek? Mert az egyik (a múltkori szőke) nagyon hasonlít a nővéremre!

Aszpik: Hát akkor Te nagyon szerencsés egy gyerek vagy, hallod-e! Nem akartok egész véletlenül örökbe fogadni? ☺ Különben a kijelzőn látható lányok modellek és ■ a feladatuk, hogy a játékban megfáradt szerkesztőknek, azaz nekünk segítsenek kikapcsolódni. Sok mindenhez értenek, el se tudod képzelni, milyen sokoldalúak.

Szerelem, Szex, Gyengédség

avagy a legjobb virtuális kütyük, amelyre a pixel csajok is gerjednek!

Az alábbiakban néhány igen hasznos hódítási tanáccsal szeretnénk szolgálni. Nem ■■■ feladatra vállalkoztunk, mint megfejteni a virtuális női karakterek bonyolult lelki mechanizmusát. A teszthez ■ Half-Life 2 szereplőit kértük fel!

Az első ■■■■ a testi fenyítés ■■■ forog ■■■, ami a ■■■■■ akkor ■■■■■ mekkora arcok ■■■■■ a férfiaknál ■■■■■ erődemonstrációt mi is ■■■■■ Erre tökéletes eszköze a feszítővas, szakmai nyelven pajzs. Ebből tuti ■■■■■ a csaj.

A ■■■■■ képen a pofon esését demonstrálja. ■■■■■

Mivel küldjük túlvilágra jól a rosszarcúakat?

A legelmebetegebb játékkiegészítők

Az alábbiakban néhány olyan spéci kontrollert foguk [illegible] bemutatni, melynek tervezője minden bizonnyal igen nehéz gyerekkort tudhat maga mögött. Ezek a cuccok elengedhetetlen kellékei az olyan igazán bedurvulós hentelős játékoknak! Aztán csak finoman!

FREESTYLER X-BOARD

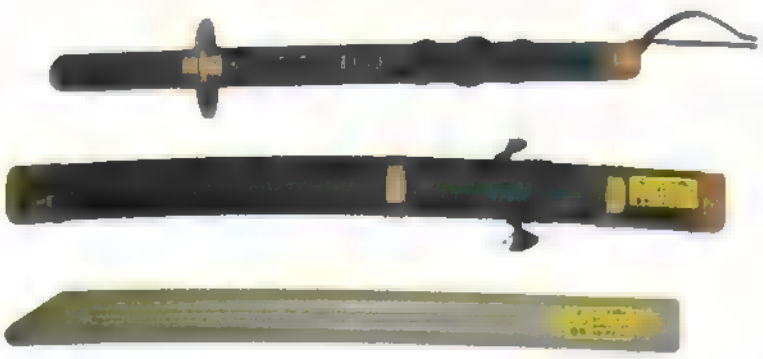
Ha már Aigner Szilárd bácsiban is megrendült a bizalmunk (vajon miért?) vagy csak egyszerűen nem jutottunk ki hószezonban a hegyekbe egy kis snowboardozásra, akkor ezt akár a nappaliban is megejthetjük. Fogjuk ezt a deszkát, a hozzá tartozó kis joypadet és már is csúszhatunk. Jó tanács: parkettán ne nagyon próbáljuk ki, hacsak nem akarunk egy baromi nagyot hasalni.

XBOX FISHING ROD

Ha unjuk a faterunk ezerszer végighallgatott hőseposzát ■ megakasztott tizenöt kilós harcsáról, akkor nyugodtan szerezzük be ezt a cuccot. Toljunk be egy jó kis horgász programot, tegyünk fel egy megfelelő csalit és lógassunk be. Vigyázat, a bevágásnál komoly veszélybe kerülhet a csillár. Nekünk kettőt is sikerült kivégeznünk!

GC CHAINSAW

Rájöttünk, hogy az előző számunkban megondolatlanul osztogattunk láncfűrészes tanácsokat. Erre a Magyarországon rohamosan megcsappanó láncfűrész készlet és az egyre több csonka végtaggal rohangáló fiatal döbbbentett rá minket. Itt van tehát a láncfűrész műanyag változata, mely ugyan elég brutálisan néz ki, de garantáltan nem okozhatunk vele nagy sérüléseket. Asszem. *(Én azért megoldom... Asszem. - Sanyi)*



PS2 ONI CONTROLLER

Ennek a japán kard-kontrollernek a láttán még az utolsó szamurájként számon tarott Tom Cruise gyereknek is igen csak elcsöppenne a nyála. Igaz, nem lehet vele felszeletelni senkit, de azért egy kis kreativitással lehet vele néhány kék-lila foltot szerezni. Tapasztalatból mondjuk!

PC PISTOL MOUSE

Sok érdekességet láthattunk már a PC-s játékvezérlők terén. Talán az egyik legérdekesebb mind közül az FPS játékokhoz készített pisztoly-egér. Ez a kis szerkezet egész egyszerűen érzékeli ■ pisztoly irányát és dőlésszögét, így helyettesíti az FPS játékokban az egeret. A célzást ugyan szokni kell, de kis gyakorlással még netezni is lehet vele!

Nokia 7280

Ronda de... és?

Ezek a finnek , ezek aztán tudnak élni! A nemrég kiadott Nokia telefonok közül talán ez az első, amely a komolyabb ízlésficamon kívül még használhatatlan is. A divattelefonnak elnevezett sorozat eddig csupán csúnya volt, most a 7280-as esetében ez párosul a kezelhetetlenséggel is. Ez a kis rúdalakú mütyür - akár hiszitek, akár nem - egy telefon. Jó, jó, tudom, hogy mostanában a nagyon feltűnő cuccokért bomlanak a csajok, de ezen még egy sms-t sem lehet rendesen megírni, ráadásul olyan ciki előszedni a buszon, mint egy Blue CD-t. Mivel egyáltalán nincs bilyentyüzete, ezért csak egy speciális és időigényes módon lehet karaktereket izzadni a képernyőre. De azért rádiót, Bluetooth-t és kamerát tettek bele a srácok, igaz, ez utóbbi nem valami jó minőségű, de aki ilyen telefont vesz, vagy James Bond akar lenni oviban vagy egyszerűen ki akar tűnni a szürke mobilosok közül. Mindenesetre mi ezt nagyon nem ajánljuk! *(Asszem Kapaloku Veinemöinen, a finn designer megint alakitott. Pedig mindig mondták neki, hogy előbb a design, aztán a vodka! – Dr. Spock)*

www.nokia.com

8

Samsung E630

Itt a kistestvér

Az előző számban bemutatott csúcs Samsung D500-as után már is itt a középkategóriás kistestvér. Első ránézésre is látszik, hogy a készítők a "Jól bevált dolgokon ne változtass!" irányvonalat követték. Hasonló elcsúsztatható megoldás jellemzi ez a mobilt is. Méretileg egy picit kisebb lett és ez igaz a kijelzőjére, illetve a billentyűzetére is. Hát igen, bevallom, ezt inkább a vékony női ujjaknak találták ki, a mi kontrolleren kigyúrt izmos férfikezünkkel sehogy sem sikerült megszelídíteni a parányi gombokat. Persze naná, hogy itt is van kamera, bár ebből a olcsóbbik fajtát pakolták bele, egyetlen nyamvadt megapixel, annyi sincs a gépben. Sebaj, mondjuk cserébe nem kell eladnunk a kocsit, asszonyt stb. ha ilyen mobilra vágyunk. Belsőre rendben van, mindent tud, amit elvárhatunk egy telefontól. A kihangosítást egy érdekes parányi kis külső hangszóró oldja meg, melyet a készülék oldalára kell csatlakoztatni. Ezzel csupán az az egyetlen bibi, hogy könnyen el is lehet hagyni. Nekünk legalábbis sikerült.

www.samsung.com

8.5

Mobil rovat

Üdvözlet minden régi és új GamePro olvasónak! Újfent köszöntök mindenkit a mi kis mobil rovatunkban, ahol mindig történik valami érdekes. Először is ajánlom figyelmetekbe ehavi készülék bemutatónkat, melynek keretén belül szemrevételeztük az új Nokia 7280-ast, villogtunk egy kicsit a Samsung E630-assal és kipróbáltuk a Panasonic X400-ast is. Továbbá jó szokásunkhoz híven néhány igazán mókás mobiljátékot is bemutatunk. A Tippek/ Trükkök részben most megtudhatjátok, hogy mit érdemes szem előtt tartani, ha az ember a barátnőjének szeretne mobiltelefont vásárolni! Kellemes olvasgatást!

Mobilos tippek, trükkök, tanácsok

Hogyan válasszunk barátnőnknek ajándék mobiltelefont?

1 Fontos, hogy a művelet megkezdése előtt ellenőrizzük, hogy van-e nálunk elég pénz. A nőknek különös érzékük van a legdrágább műszaki kütyük kiválasztásához anélkül, hogy látnák az árcédulát.

2 A "Drágám, hiszen telefonálni ezzel is lehet!" lelkes felkiáltással próbáljuk kezdetnek megmutatni az olcsóbb, kezdetlegesebb modelleket. Vigyázat, csak a "kezdő" mobilvásárlók próbálkoznak rögtön a legújabb modellekkel!

3 A legkisebb, ezüst és piros színű, kinyithatós mobilcsodáktól óvakodjunk, ezeknek az ára a legmagasabb. Ezért hívjuk fel párunk figyelmét, hogy ezek a mobilok igen hamar tönkremennek a sok nyitogatástól és jegyezzük meg finoman, hogy a szomszéd srác, a Béni barátnője is így járt vele!

4 Ha minden kötél szakad, akkor bepróbálkozhatunk a "Szívem, hiszen ezért még két új rucit vehetnénk Neked itt lent a butikban!" varázsszavakkal. Garantáltan olcsóbb telót fogja választani! Ezek után már csak ügyesen el kell terelünk a szót, ha kijöttünk a telefonüzletből.

5 És most jön az egyik legfontosabb tanács: soha – ismétlem, soha – ne előfizetéses telefonnal próbáljunk kedveskedni szívünk csücskének. Inkább próbálkozzunk egy feltöltős kártyás mobillal, ellenkező esetben sok kellemetlenséget tartogathat a hó végi telefonszámla.

6 Gyakorlottabb felhasználóknak érdemes megpróbálni a "Drágám, úgy szeretlek, tudod mit?! Neked adom az én jól bejáratott, két éves menő mobilomat és elszenvedem én a méregdrága csúcskészülék vásárlásával járó kellemetlenségeket. De csakis Miattad!"

KIEGÉSZÍTŐ AJÁNLÓ

Nokia HS-4W

A méret a lényeg?

A múltkor már teljesen gallyra vágtam a zsinóros headsetem. Akkor megfogadtam, hogy végérvényesen búcsút mondok ennek az elavult technikának. Azóta azonban még mindig nem tudtam eldönteni, milyet is vegyek. Most például itt van a legújabb Nokia HS-4W-es, ez most nagyon megérintett. Először is, mert nagyon pici (Lucy-nek meg sem merem mutatni), másodsorban baromi jól néz ki! Harmadsorban az aksija tényleg jó sokáig bírja, nem csak rá van írva ■ dobozra, hogy 627 órán át képes működni mínusz 45 fokban. A noname cuccok különben is egyszerűen 1-2 óra használat után bemondják az unalmasat. Aki szintén hasonló problémákkal küzd, az bátran válassza ezt, nem fog csalódni!

8.5

Mobil ebeknek

A tévében mostanában nyomatnak egy reklámot, amiben egy szellemileg retardáltnak tűnő nőszemély próbál beszélgetni ■ kutyájával. Nos, ez felettébb megmosolyogtató mikor először látjuk, aztán látjuk még egyszer és még egyszer ■ még egyszer, amikor már egyáltalán nem olyan vicces. Nos, akit szintén ennyire felhúzott, mint minket, ■ ne csodálkozzon, ha nemsokára az utcán is találkozik valakivel, aki ■ kutyájával próbál telefonon kommunikálni. A PetsMobility Network névre keresztelt projekt ugyanis GPS-es kutyatelefont fejleszt, mellyel kedvencünket bármikor elérhetjük. Más kérdés, hogy ■ tudomány jelenlegi álláspontja szerint ■ eb minden bizonnyal nem fog tudni válaszolni.

Támadnak a sárgák!

Egy amerikai felmérés szerint a sárga színű mobiltelefon nyugtatja a szemet, eltünteti a ráncokat, csökkenti a korpásodást, ráadásul még a nemi vágyat is fokozza. Na jó, ez nem igaz, de a akár ezzel a marketing szöveggel is próbálhatnák elsózni ■ gyanútlan vásárlókra ezt ■ fantasztikus sárga színű marokcsodát. Az LG ezzel a remekművével minden bizonnyal előkelő helyen végezne az idehaza megrendezésre kerülő Tesco gazdaságos mobiltelefon versenyen. Gratulálunk!

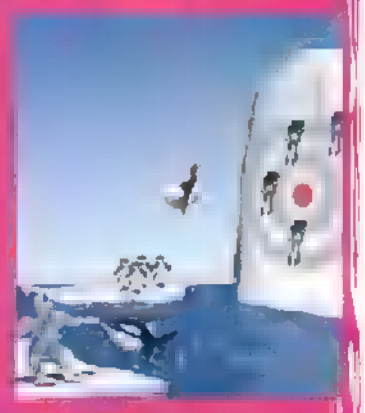
Panasonic X400

Olcsó és finom

Úgy látszik, egyre több mobilgyártó cég kezd visszatérni a fekete színhez és az idegesítő ezüstöt végképp elfelejtik. A Panasonic X400-as csinos sötét külsejével, kis méretével és felettébb alacsony árával vívta ki a figyelmünket. Igaz, nem egy felső kategóriás csúcsmobil, nincs benne MP3 lejátszó, meg karcolásérzékeny érintőképernyő, de nagyon lehet vele például telefonálni. Emellett Java kompatibilis, azaz letölthetünk rá sms-ben vagy wapon egy csomó igényes játékot potom néhány százas leperkálása után. Aki azt hiszi, hogy csupán a felső kategóriás mobilok privilégiuma ■ kamera, az nagyon téved. Itt ■ találunk egy hasznos kis optikát, mellyel a flip ideális pozíciója miatt remek képeket készíthetünk. Nyami. A másik jó pontot azzal érdemelte ki az X400-as, hogy háromsávos, azaz nem csak az európai GSM hálózatokon működik, de Amerikában sem kell a táskában hagynunk. Aki az olcsóbb árfekvésű telefonok között nézelődik, netalántán ajándékban töri a fejét, annak ez a tuti telő!

8

Szoftverek



Micsoda világ!

Megadóztatnák a netes forgalmat?

Olyan jó, hogy az USA-ban ennyire ráérnek, ugyanis nemrégiben ■ Joint Committee on Taxation kongresszusi bizottság nagy unalmában azzal rukkolt elő, hogy meg kellene adóztatni az összes kommunikációs formát. Mind ■ szélessávú összeköttetés, a kapcsolt vonali és kábelmodemes adatcsere, mind a mobil hozzáférés, és a műholdas-, valamint a kábeles adatkommunikáció is az államnak hozhatna szép summát. A bizottság elméleti szinten azzal magyarázta javaslatát, hogy ■ ma is érvényben lévő 3 százalékos fogyasztási adó jelenleg csak ■ hagyományos telefonos szolgáltatásokra vonatkozik, de a technikai fejlődés miatt érdemes lenne ezt felülvizsgálni. Így könnyen megeshet, hogy példának okáért ■ Skype-féle telefonos rendszerek bajba kerülhetnek, és persze mi is gyakrabban nyúlkálhatunk ■ zsebünkbe. Levegőt vettünk, hova kell fizetni?

SMS-t küldene a gyógyszer

Forradalmi ötlet ■ gyógyszert szedőknek, főképpen azoknak, akik emlékezetkiesés ellen szednek valamit: egy dél-afrikai orvos feltalált egy olyan gyógyszeres üveget, amely egy miniatűr mobiltelefonos rendszerrel van felruházva, és előre beprogramozott időközönként SMS-ben értesítené „gazdáját", hogy az ne felejtse el bevenni piruláit. Sőt, az üveg érzékelné, hogy a beteg mikor csavarja le az üvegcse tetejét, és egy központi szerverről nézné meg, hogy megfelelő időben történik-e ■ gyógyszerek bevétele. Amennyiben a beteg eltér az előírt utasításoktól, a szerver azonnal hibát jelez, és három SMS-t küld: egyet a páciensnek, egyet az orvosnak (nem lehetnek titkaink ezentúl a fehér köpenyes Nagy Testvér előtt), egyet pedig ■ családnak, hogy persze mindenki azonnal szívbajt kapjon, ha a nagyi fél órával benézte ■ napi tabletta-adagot.

Figyeltetnék a halottakat

Lássuk be, elég morbid ötlet, de egy kaliforniai egyetem azt találta ki, hogy a holttestekbe ültetett elektronikus azonosítóval vetne véget az illegális szervkereskedelemnek. Az ötlet elsőre elég keményen hangzik (mármint hogy chipek kerüljenek a hullákba), de sajnos valami hasonló megoldásra – főleg ■■ Egyesült Államokban – égető szükség van, ugyanis évente több ezer testet adományoznak ■ kórházaknak, de a legtöbb esetben ezek a holttestek elvesznek, illetve az illegális szervkereskedelmet „bővítik". Persze olyan is kiderült már, hogy ■ donornak felajánlott hullákon bukósisakokat tesztelnek, de ez legalább legális. Az egyetem munkatársai szerint tehát szükség van az elektronikus nyomkövető rendszerre, amit akár minden értékes szervbe (főleg a szívbe és májba) beültetnének, hogy elkerüljék ■ sorozatos botrányokat.

Elhunyt asszonyt perelt be a zenekar

A zenekar ■■■

ez COOL

elleje

hátulja

ez NEM cool

GamePro pólók már megvásárolhatók a Médiashopban!

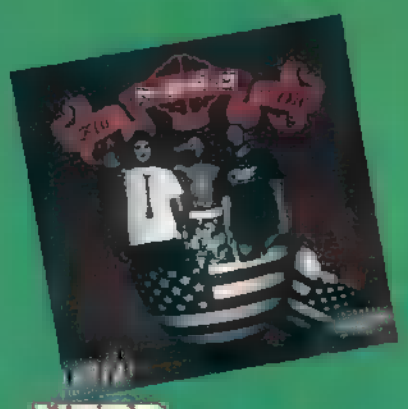
mediashop.idg.hu

GamePro
Több mint játék

MUSIQ

GLASS CASKET
WE ARE GATHERED HERE TODAY

Nem első lemezes [illegible]. Ak[illegible] a [illegible] műfajokban már [illegible] mint az előző[illegible] szóva[illegible] minősíteni [illegible] Durva. Ez kétszó[illegible]t. A [illegible] mondhatnánk, de [illegible] trash [illegible] metal műfajok sokkal [illegible] rá. [illegible] az album tényleg csak azoknak szól, akiknek súlyos problémáik vannak a világgal. Az érthetetlen, mély [illegible] éneklés nem különbözik a [illegible] hulladék. A gitárszólók viszont eszement[illegible] az [illegible] be[illegible]

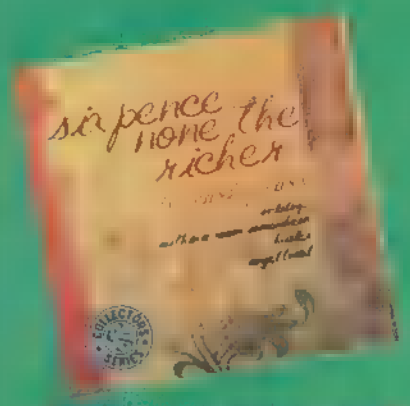


NERD
FLY OR DIE

A [illegible] amerikai zenekar [illegible] első [illegible] is figyelmet [illegible] nem a megszokott [illegible] nyomuinak, hanem [illegible] az [illegible] ami rendkívü[illegible] kölcsönöz. [illegible] újtosabbak a többi bandanai nincs [illegible] érzelmi szál, nem meg[illegible]am mondani, hogy [illegible] fá[illegible] a [illegible] a bűnözés [illegible] Ezekn[illegible]k mi[illegible] ba[illegible] állan doan azt [illegible] értem[illegible] utálnek hiresnek lenni, nem hianyzik a rend[illegible] csaj[illegible]n pia és a többi [illegible] mindezért.

SASHA & JOHN
RENAISSANCE–THE [illegible] COLLECTION

[illegible] 11 éves [illegible] három lemezes [illegible] válogatás a [illegible] mixeket [illegible] fel. Aki [illegible] hallotta [illegible] vagy külön-külön játszani az most biztosan [illegible] az elmúlt 10 [illegible] zobb zene[illegible] elektro[illegible] összeállítását [illegible] a [illegible] az előadókat [illegible] szeretné annak a vásárlás[illegible] co.uk/radio1 [illegible] ahol akár [illegible] hallgathatja a [illegible] elektronikus és [illegible] zeneket [illegible]



SIXPENCE NON THE RICHER
EARLY YEARS

[illegible] némi [illegible] A banda [illegible] a [illegible] bár en[illegible] egy [illegible] tinifilm [illegible] dalaként [illegible] őket [illegible] azért hozzátartozik [illegible] már [illegible] díjat is [illegible] de [illegible] nem lett [illegible] Megjelent [illegible] 4 lemezük, de akkor sem tetszik amit csinálna[illegible] Kicsit [illegible] érzésem [illegible] mintha komolyan [illegible] a dolgot [illegible] nkább nem kene...

CAGE
A KARAOKE FAN

HOGY MIK VANNAK

Nicholas Cage bevallása szerint imád karaokézni. Nagy megkönnyebbülésünkre nem ■ szerelmes, lírai dalokat kedveli, inkább a klasszikus hard-rockot, még nagyobb megdöbbenésünkre a Sex Pistols előadásmódjában. Nyilatkozatából tudjuk, hogy sokkal jobban szeret üvölteni, mint énekelni. Emiatt ■ világszerte népszerű hobbija miatt viszont a hangját utószinkronnal keverik rá filmjeire (ha a gázsit nem számítjuk, már akkor is egy pénznyelő a srác). Egy átüvöltött, átpiált éjszaka után senki nem fog bársonyos hangon duruzsolni.

BILL
A POPSZTÁR

Bono, a U2 frontembere még Bill Clinton elnöksége alatt meglátogatta ■ Fehér Házat, hogy jótékonysági ügyeket vitasson meg az elnökkel („Ha kell ■ pénz a drogra, csinálnak néhány rock ■ drog ellen koncertet" - Ford Fairlane), aki elmondása szerint őt is lesöpörte, annyira popsztárosan nézett ki. Sőt, az énekes szerint Bill is így gondolta. Reménykedve várom, hogy kis hazánk politikusai mikor fedezik fel magukban az igényt, hogy a tinimagazinok címlapjain szerepeljenek méretes halálfejes tetkóikkal a címlapokon. Ne felejtsétek „csak a szádba, nem a kezedbe"!

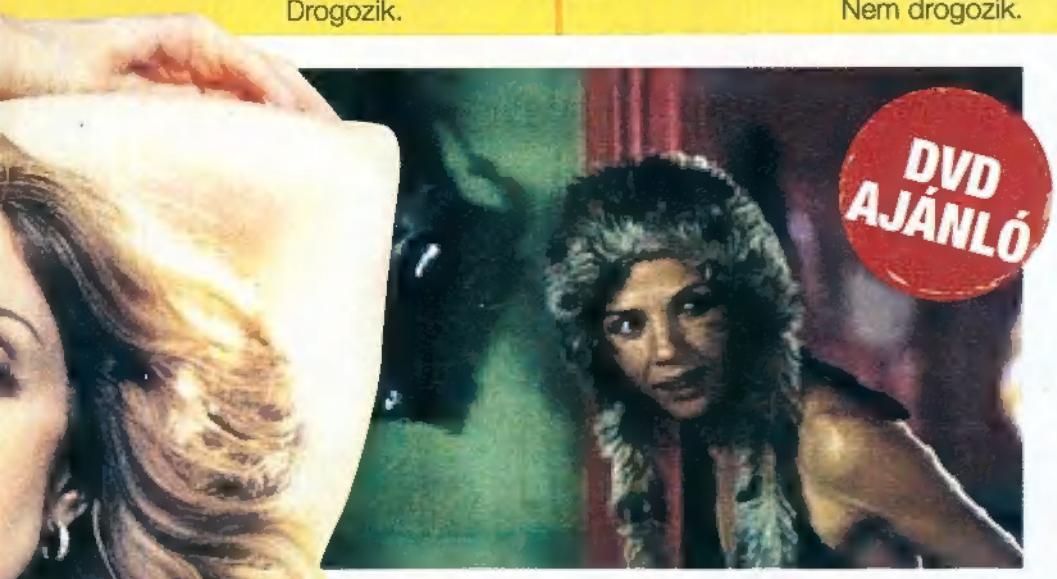
MADONNA
A FEKETÉRE HAJT

Madonna karatézni kezdett. Arra persze senki ne számítson, hogy ■ pórnép közé keveredve egy esti hatos edzésen megjelenik, mert saját mestert fogadott. A hírforrás szerint rettentő komolyan veszi ■ tréningezést, ez persze nem meglepő, hiszen a férje Guy Richie *(A Ravasz, az Agy és a két füstölgő puskacső, illetve a Blöff rendezője)* már rég feketeöves és ■ családi verekedések során biztosan jó nagyokat lekever anyunak, ami már nem volt tartható állapot.

SZTÁRANALÍZIS

VS

Alacsony.	Magas.
Dühös.	Dühös.
Fehér.	Fekete.
Gazdag.	Gazdag.
Rapper.	Ganxta.
Nem lenne sehol, ha nem nyúlt volna alá Dr. Dre.	Nem lenne sehol, ha nem nyúlt volna alá Sweet.
Szegény sorsú, vidéki család gyermeke.	Szegény sorsú, városi család gyermeke.
Bandája: D12.	Bandája: Orange Groves Family.
Háborút visel a média ellen.	Háborút visel mindenki ellen.
Volt már néhány rendőrségi ügye.	Öööö... szinte csak rendőrségi ügyei vannak.
Semmiféle önirónia nincs.	Van önirónia.
Ha magánál okosabbal találkozik, pánikszerű fuckolásba kezd.	Ha magánál okosabbal találkozik, pánikszerűen lelövi.
Környezetében csak tehetségtelen talpnyalókat tűr meg.	Környezetében csak tehetségtelen talpnyalókat tűr meg.
Drogozik.	Nem drogozik.



101 REYKJAVIK

AMERIKAI AKCIÓ-DRÁMA, 100 PERC

A sötét, hideg és rettentően nyomasztó Izlandon vagyunk. A Nap nem is nagyon kel fel, inkább csak néha-néha szórja sugarait erre furcsán szép tájra. A főhősre meg inkább nem pazarol egy csipetnyit sem. Nem is lenne sok értelme. Hylnur, pontosabban Hilmir Snaer Gudnason – nem röhögni, arrafelé így nevezik el az embereket – tehát a főhős nem nagyon foglalkozik semmivel és senkivel, 30 évesen is otthon él az anyjával egy kimondottan furcsán berendezett kégliben és pornót tölt le az internetről – mint mindenki más. Van egy szexuálisan aberrált csaja is, és ideje nagy részét Reykjavik központjában, egy kávézóban tölti. Néha benéz a munkaközvetítőbe, de ezt is inkább időtöltésnek szánja. Erre megjelenik egy biszexuális spanyol nő, aki mellesleg Hylnur anyjának a szeretője. Ez az esemény felkavarja a világot, olyan északi, nyugodt módon. A poénok eredetiek és nagyon jók. A háttérben meg-megjelenő izlandi főváros pedig lélegzetelállító élményt nyújt.

Nem nagyon jelölték díjakra, nem látta millárd ember, de minek is. Szerintünk felettébb jó szórakozás a hideg borongós téli estéken és olcsón meg lehet kapni, ha az ember jó helyen keresi. Ja a „101" a város irányítószáma...

FILMZ

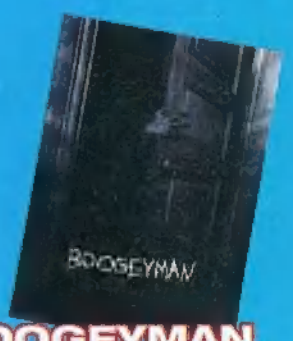
RAY

AMERIKAI ÉLETRAJZI DRÁMA
152 PERC

Aki eddig nem hallott róla, annak a nevét ezentúl csupa kis betűvel fogom írni. Ez a film a világ egyik meghatározó, de tavaly nyáron sajnos elhunyt vak afrikai-amerikai zenészéről, Ray Charlesról szól. A főszerepet játszó Jamie Foxxot ezért az alakításáért Oscar díjra jelölték, tehát rossz igazán nem lehet, de a zene... A zene az nagyon jó.

★★★★★

Fiam, gyorsan töltsd ki a kérdőívet, apád kanos! Utána pedig...



BOOGEYMAN

AMERIKAI-ÚJZÉLANDI, HORROR
86 PERC

Gyerekkori álmok, félelem és reszketés már a múlté. A főhős jó mazochistaként – mert a múltat bolygatni kell – visszatér a gyerekkori rémségekhez és megpróbál rájönni, hogy csak a képzelete játszott vele, vagy valós volt a hidegrázás. Ez egy horrorfilm... Igen! Kiderül, hogy nem csak a képzelete játszott a főhőssel és megkezdődik a hagyományokat követő ijesztgetős, sötétben félős, ütöm-vágom-amputálom. Hát kellhet ennél több? Ha a csajod már nem gerjed rád, ettől a filmtől biztosan a nyakadba ugrik.

★★☆☆☆

MILLION DOLLAR BABY

AMERIKAI FILMDRÁMA
137 PERC

Manapság egyre divatosabb a Boksz! Ami pedig divatos, abból filmet lehet csinálni. Clint Eastwood is csinált egyet, a néha szép, néha nem az Hilary Swank színésznő főszereplésével, de a vásznon ott találjuk Clintet és az egyik kedvencemet Gordon Freemant is. Az ipari filing az egész filmet végigkíséri, minden sötét és ködös. Ilyen sötét kórházi várótermeket, folyosókat, edzőtermeket soha sem láttam még. A történet aranyos: a kiöregedett boxedzőnél, aki elhidegült a lányától, megjelenik az új tehetség egy fiatal nő képében, szinte már hihetetlen kitartással. Betört orrok, kudarc és siker, ja meg Oscar jelölés. Akkor is Rocky a sztár!

★★★☆☆

EGY HULLA, EGY FALAFEL ÉS A TÖBBIEK...

AUSZTRÁL-OLASZ VÍGJÁTÉK
107 PERC

Valahogy ebben a hónapban minden filmünk kicsit melankólikus. A legjobb mégis ez a fekete humorral fűszerezett alkotás. A film az azonos című regény adaptációja, (sajnos én nem találtam egy magyar könyvesboltban sem, de külföldön egyenesen „kultregény"). A főhös, mint sokan ebben a világban, éppen a folyamatos útkeresés állapotában van, a barátai úgyszintén, és ebben a kissé depresszív helyzetben segíteni próbálnak egymáson, persze nem sok sikerrel, de megjelenik két nő és kibontakozik a szerelem. Kellemes meglepetés, nagyon jó kis film. Erősen ajánlott!

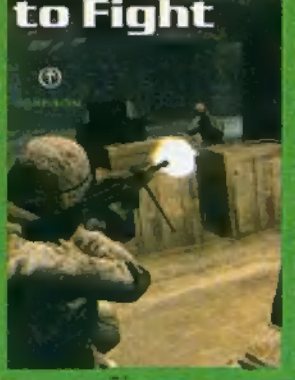
★★★★★

MÁRCIUS 4-ÉN A GAMEPROBAN

The Sims 2: Egyetem

A boldog egyeteri évek! Vannak, akik már sóhajtozva emlékeznek vissza a bulikra, a végigpuskázott szigorlatokra, a koleszre... Mindez megtalálható a The Sims 2 első kiegészítőjében. Akár továbbtanulnál, akár a Mekibe mennél dolgozni; próbáld ki!

Close Combat: First to Fight



Itt is csapatos akció van műsoron, bár a környezet más. Négyfős alakulatunk a tengerészgyalogság büszkesége, és a közel-kelet modern városi környezetében kommandózik. Kitalált a konfliktus, de valódiak a szituációk és valódiak a fegyverek is.

Rugby 2005

Szereted felrúgni cimboráidat? Na nem valami „mótarkombat" érkezik, hanem az Electronic Arts rögbijátékának új epizódja. Csilivili grafika, hiteles animációk, őrjöngő tömeg, művészi felrúgások... minden, ami a rögbit olyan költővé, széppé teszi.

Brothers in Arms

Végre megérkezett! Kicsit később, mint vártuk, de a lényeg hogy itt van. Sok világháborús játékot láttunk már, többet, mint amennyit szerettünk volna. És nézzenek oda, szinte mindegyik azzal fényezte magát, hogy nademostaztánmár ők lesznek azok, akik tényleg jól újradefiniálják a stílust és olyan háborús élményt nyújtanak, mint eddig egy se. Pedig nem. De egyszercsak jön a Brothers in Arms és úgy tűnik, nekik tényleg nem csak a szájuk járt. Egyszerű, de nagyszerű csapatirányítás, mely kiváló taktikai lehetőségeket rejt, pergős akció, mely annak ellenére is élvezetes, hogy a realisztikus és árkádos lövöldözés közül soha nem tolódik az utóbbi felé. Embereink valódi személyiséggel rendelkező „igazi" katonák, akik értelmesen harcolnak, saját döntéseket hoznak de parancsainkat is teljesítik, így külön öröm, hogy akár multiplayer ütközetekre is magunkkal vihetjük őket. Utóbbira különösen kíváncsiak vagyunk, hiszen a gépi társakkal kiegészítve már néhány játékos is hatalmas csatákba bonyolódhat – és ami a legszebb, mindegyik platformon egyaránt.

IMPRESSZUM

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István (ibiro@idg.hu)

Munkatársak:
42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)

Szerkesztőség:
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi vissza. Továbbá: A GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszit, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

A kiadó nem vállal felelősséget a hirdetések tartalmáért.

Terjesztés:
A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

Nyomás: Origo Print Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László

Szenzáció! Folytatásos romantikus regény a GamePro impresszumában!
Maria szíve hevesen kalapálni kezdett, de Jacques nem hagyta szóhoz jutni. „Maria..." nyögte elfúló hangon. „Jean-Luc van itt." Maria ajka elé kapta kezét és halkan felsikkantott – méghozzá a kettőt egyszerre. „Csak nem a halottnak hitt ikertestvéred?" Ám még mielőtt a férfi szólhatott volna, váratlanul...
(folytatjuk)

MOBILTELEFON - PDA - DIGITÁLIS KAMERA & VIDEO - MP3 - OKOSTELEFON - MOBIL JÁTÉK

MobilMánia

MINDEN, AMI MOBIL

- Mobiltelefonok
- Digitális fényképezőgépek
- Digitális videókamerák
- MP3 lejátszók
- PDA-k
- Okostelefonok
- Szoftverek
- Játékok
- Tippek
- Tartozékok
- Újdonságok

Kapható a hírlapárusoknál!

Telefon: 06(1)237-0855,
Fax: 06(1)237-0856
E-mail: mobilmania@chello.hu

Megjelenik minden hónapban!

www.telecommagazin.hu

16+ www.pegi.info

XBOX

PANDEMIC

PlayStation.2

LUCAS Arts™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or other countries, respectively. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Pandemic Studios, LLC & TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.